

МУТАНТЫ

ТОЧКА ОТСЧЁТА



НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА
О ЖИЗНИ ПОСЛЕ КОНЦА ВРЕМЁН

Литературно-художественное издание, предназначено для лиц старше 16 лет.
В соответствии с Федеральным законом №436 от 29 декабря 2010 года маркируется знаком «16+».

МУТАНТЫ

ТОЧКА ОТСЧЕТА

Издатель ООО «Студия 101», MAILBOX@STUDIO101.RU, WWW.STUDIO101.RU.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ И РАЗДАТОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ВЫ МОЖЕТЕ НАЙТИ НА САЙТЕ ИЗДАТЕЛЯ.

ПОДДЕРЖКА ОСУЩЕСТВЛЯЕТСЯ ОБЩЕСТВОМ ДРУЗЕЙ МЮНХГАУЗЕНА: WWW.KARLMUNCHHAUSEN.RU.

Руководитель проекта и ведущий разработчик: Томас Хёренстам.

Соиздатель на английском языке: Крис Бёрч.

Соавторы: Петтер Бенгтссон («Гончие Ада», «Кульб Новой Звезды», магистральный сюжет), Крис Бёрч («Большой Смог»), Андерс Бликст («Ржавый Замок»), Томас Йоханссон («Кульб Новой Звезды», угрозы, опасности и чудовища), Нильс Карлин (достопримечательности Зоны, снаряжение), Коста Костулас («За глоток воды»), Крис Лайте («Гнилое Яблоко»).

Оформление обложки: Ола Ларссон.

Художник-иллюстратор: Рейне Розенберг.

Художественный руководитель: Кристиан Гренет.

Вёрстка и предпечатная подготовка: Дэн Алгстранд.

Образ Человека-мухи: Йонас Скоог.

Художник-иллюстратор: Рейне Розенберг.

Картограф: Иоаким Эрикссон, Йохан Нор.

Рецензирование и обратная связь: Петтер Бенгтссон, Хенрик Бергендаль, Джонас Ферри, Петер Ларссон, Нильс Карлин, Коста Костулас.

Внештатный иллюстратор: Стелла Пакк Хёренстам.

Тестирование игры: Миранда Альготссон, Йонас Альфсфьорд, Давид Альтсотер, Саймон Андерссон, Карл Аск, Хенрик Бергендаль, Никлас Брандин, Андреас Булгер, Ханс Бьорхессон, Йорген Делленонг, Никлас Дристиг, Деннис Эдгрен, Стефан Фолькенстром, Джонас Ферри, Клас Флорвик, Робин Хагблом, Даниэль Холльбек, Джоан Якобссон, Фредрик Ярл, Кристофер Йоханссон, Томас Джонссон, Дэн Коллин, Мартин Коллин, Петра Коллин, Матиас Ландин, Андерс Лекберг, Фредрик Лифвендаль, Матиас Лилля, Кристиан Магнуссон, Никлас Магнуссон, Магнус Мар, Йонас Мёкельстром, Фрида Оттерхаг, Нильс Рагнарссон, Томас Сэнделл, Кристофер Съё, Дженни Ставеас, Андерс Свее, Патрик Свенссон, Магнус Сворт, Мартин Сворт, Джоанна Толлер, Себастиан Вассельбринг, Аманда Вилланен, Тина Вангенфорс, Мартин Вессман.

В этой книге содержатся правила настольной ролевой игры, являющиеся художественным произведением. Имена, персонажи, места, события и все ссылки на сверхъестественное, находящиеся в ней, являются плодом фантазии авторов, выполняют сугубо развлекательную функцию, используются в вымышленных обстоятельствах и не могут расцениваться как реальные. Данная игра не является пропагандой сатанизма, оккультизма, эскапизма, наркотиков, насилия или любых других вещей, не поощряемых местным законодательством. Любое сходство с подлинными событиями, местами, организациями и людьми (ныне живущими или умершими) является удивительным совпадением.

Все права защищены. Книга, её печатная или электронная версия или любая их часть не могут быть скопированы, воспроизведены в какой бы то ни было форме и какими бы то ни было средствами, включая размещение в любых информационных системах, для частного или публичного использования без письменного разрешения владельца авторских прав.

Копирование, воспроизведение и иное использование книги или её части без согласия владельца авторских прав является незаконным и влечёт уголовную, административную и гражданскую ответственность.

Произведено 25 апреля 2019. Срок годности не ограничен.

Подписано в печать 8 апреля 2019. Формат 60×90/8 (220×290 мм).

Гарнитуры TT Barrels, Dited, B52 и Supermolot Condensed. Бумага мелованная. Печать офсетная. Тираж 1500 экз.

Перевод и издание на русском языке © ООО «Студия 101», 2019.

Текст и иллюстрации © Game Ark Limited, 2016. Authorized translation of the English edition. Used with permission, all rights reserved.

РАЗДЕЛ ИГРОКА

01



6

НАРОД ПОСЛЕДНИХ ВРЕМЁН

02



16

ТВОЙ МУТАНТ

03



42

НАВЫКИ

04



62

ДОСТОИНСТВА



68
МУТАЦИИ



80
КОНФЛИКТЫ И ИХ ПОСЛЕДСТВИЯ



100
КОВЧЕГ



120
ВЫЛАЗКИ В ЗОНУ

РАЗДЕЛ ВЕДУЩЕГО

09



132

УЧАСТЬ ВЕДУЩЕГО

10



148

УГРОЗЫ КОВЧЕГУ

11



158

СОЗДАНИЕ ЗОНЫ

12



166

РУИНЫ ЗОНЫ

13



172

ОПАСНОСТИ ЗОНЫ

14



192

АРТЕФАКТЫ

15



204

ОСОБЫЕ СЕКТОРЫ ЗОНЫ

16



234

ДОРОГА В ЭДЕМ





НАРОД ПОСЛЕДНИХ ВРЕМЁН

Естественно, конец света наступил. И наступил он куда быстрее, чем кто-либо ожидал. Когда началась Багровая Чума, мир уже был на грани катастрофы. Резкое изменение климата, глобальный экономический кризис, конфликты между старыми и новыми гегемонами — разразившаяся пандемия стала последней каплей.

В первый же год погибло больше миллиарда человек. Воцарился хаос. Последние надежды на восстановление прежнего порядка сгинули в горниле тотальной войны за последние крохи стратегических ресурсов. Впервые с 1945 года в бой было брошено ядерное оружие, и по всей Земле расцвели смертоносные атомные цветы.

Решив, что в отчаянные времена каждый должен быть сам за себя, богатые и влиятельные люди принялись в спешке сматывать удочки и бросились бежать с поверхности погубленной ими планеты: под землю, под воду, в холодную пустоту открытого космоса... Естественно, спасательных шлюпок на борту терпящей крушение цивилизации на всех не хватило. Большой части населения Земли не было суждено пережить гибель Древнего мира.

Когда всё было кончено, природа снова взяла своё и отвоевала всё, что когда-то отняли у неё города. На месте пожарниц зазеленела молодая поросль, а по заваленным мусором улицам некрополей из стекла и бетона сегодня гуляет лишь ветер.

Однако немногочисленные осколки человечества пережили апокалипсис. В Ковчеге, крохотном поселении на окраине мёртвого города, живёт твой Народ. Вы — пасынки человеческие, вы живы, вы разумны, но вы не люди. Вы — их отражения в кривых зеркалах, уроды, жуткие мутанты. Вы наделены невероятными, сверхъестественными силами, но вы нестабильны. Недолговечны. И среди вас нет никого старше тридцати лет.

Никого, кроме Старика. Он ваш лидер, но он не такой, как вы. Он один из Древних людей. Десятилетиями он учил вас быть настороже и не выходить за пределы Ковчега. «Оставайтесь здесь, — говорил он, — иначе вас сожрёт Гниль. Или что похуже». До сих пор вы соблюдали его правила: питались довоенными запасами, прогоняли всякого, кто пытался приблизиться к стенам Ковчега, и лишь изредка выбирались в Зону — именно так Старик называл внешний мир.

Но те дни позади. Еды становится всё меньше — скоро за неё начнут драться. Вы начали голодать, и Народ разделился: на вершину новой социальной пирамиды взобрались боссы, место в самом низу досталось рабам, а между ними расположились дельцы, старающиеся заработать и на тех, и на других. Да и Старик в последнее время основательно сдал: говорят, он даже отлить не может без посторонней помощи. Похоже, теперь вы сами по себе.

Время выбираться наружу. Время исследовать Зону в поисках древних артефактов и новых знаний. Время строить, обрабатывать землю, искать других уцелевших — создавать новый мир на руинах старого. Время узнать тайну своего происхождения. Народ не способен размножаться — если ничего не сделать, вы попросту вымрете. Ваша единственная надежда — Эдем, наследие эпохи Древних, райский оазис, затерянный где-то посреди смертоносных просторов Зоны. Если верить легендам, именно там отважных искателей ждут и ответы на все вопросы, и спасение.

Конечно, все эти легенды могут оказаться всего лишь выдумкой, но это не важно, ведь выбора у вас нет. Настало новое время. Новое начало.

И перед вами его точка отсчёта.

НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА

Добро пожаловать на страницы книги «Мутанты. Точка отсчёта». В этой игре вы примерите на себя роли мутировавших людей, стремящихся выжить в разрушенном до основания мире. На ваших плечах лежит величайшая ответственность — только вы можете спасти последние осколки человеческой цивилизации от уничтожения.

ИГРОКИ

Все участники игры (кроме одного) берут на себя роли мутантов, которых мы будем называть персонажами

01



ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ ДЛЯ ИГРОКОВ: НЕ ЧИТАЙТЕ «РАЗДЕЛ ВЕДУЩЕГО»

Если в этой игре ты намереваешься быть игроком, а не ведущим, воздержись от чтения глав с 9 по 18, поскольку они предназначены исключительно для глаз ведущего. Особенно это касается 18 главы, в которой содержится описание магистрального сюжета и подоплёки игрового мира. Если ты прочитаешь их — испортишь себе всё веселье. Считай, что тебя предупредили.

игроков или героями. Вы сами определяете, что ваши персонажи сделают, подумают или скажут, но не ре-

шаете, каков будет результат их решений и поступков. Ваша задача как игроков — оживить своих персонажей. Они, конечно, жуткие мутанты со сверхъестественными способностями, но глубоко внутри они обычные люди. Вообразите себя на их месте — подумайте, как бы вы поступили в той или иной ситуации.

Именно персонажи игроков — главные действующие лица этой истории. Эта игра о них, их решениях и их жизни.

Собрания: иногда вам как игрокам предоставляется возможность говорить за весь Народ в целом. Во время так называемых Собраний вы говорите за всё население Ковчега и сами решаете, над каким общественным проектом будет работать Народ. Подробнее о Собраниях рассказано в главе 7.





ВЕДУЩИЙ

Последний участник игры становится ведущим. Он описывает окружающий героев опасный мир, играет роли персонажей ведущего — от других мутантов Ковчега до кровожадных чудовищ Зоны — и решает, какие артефакты спрятаны в неисследованных руинах.

Именно ведущий расставляет препятствия на пути персонажей к цели, именно он подвергает их испытаниям, заставляя раскрыться и показать всё, на что они способны. Впрочем, его власть над развитием сюжета отнюдь не безраздельна, и не ему одному решать, чем закончится ваша история, — игра существует именно для того, чтобы вы могли выяснить это вместе.

Слушай игроков! Участь ведущего может показаться нелёгкой, но не думай, что тяжкое бремя ведения игры тебе придётся нести в одиночку. Для того чтобы облегчить твою задачу, мы создали целый арсенал полезных инструментов, которые описаны в «Разделе ведущего». Кроме того, мы бы хотели дать тебе ещё один важный совет: не стесняйся пользоваться помощью игроков.

Не можешь придумать, как описать персонажа ведущего или разрушенное здание? Позволь это сделать игрокам!

ИТАК, ЧТО ЖЕ ВЫ БУДЕТЕ ДЕЛАТЬ?

В игре «Мутанты. Точка отсчёта» никто не будет водить вас за руку и говорить, куда идти. История этого мира ещё не написана, и именно тебе и твоим товарищам суждено стать её авторами и главными действующими лицами. Вы сами определяете судьбу своих мутантов и, в конечном итоге, судьбу всего своего Народа. На этом пути вам предстоит:

СРАЖАТЬСЯ ЗА ЕДУ, ВОДУ И ПАТРОНЫ

Угроза голода в мире игры «Мутанты. Точка отсчёта» подстерегает на каждом шагу. Чистая вода здесь — роскошь. Если у тебя нет еды и воды, тебе придётся драться, чтобы их раздобыть, и будь уверен — как толь-

ко у тебя появится всё необходимое, обязательно найдётся какой-нибудь негодяй, который постарается всё это отнять. Тут-то тебе и понадобятся патроны — с их помощью ты можешь защитить себя или купить услуги тех, кто справится с этим лучше тебя.

ТРУДИТЬСЯ НАД ПРОЕКТАМИ

Каждый день — это борьба за выживание, но Народ хочет не просто выжить, он хочет построить новое общество, ведь в противном случае Ковчег рано или поздно попросту вымрет и исчезнет с лица земли. Общественным проектом Народа может быть что угодно — от строительства частоткола и устройства грибной фермы до организации ополчения или любительского театра. Общественные проекты повышают уровень развития Ковчега. Подробнее об этом рассказано в главе 7.

ЗАЩИЩАТЬ КОВЧЕГ

Ковчег — это остров порядка в океане хаоса. До сих пор вам удавалось справляться, но в последнее время Ковчегу приходится всё чаще сталкиваться со всё более и более опасными угрозами. Кислотные дожди, болезни, кровавые чудовища, дикари из самого сердца Зоны — каждый раз кому-то приходится рисковать жизнью и вставать на защиту Народа. Какова будет ваша лепта?

ЗАЩИЩАТЬ СВОЁ

Без друзей долго не протянешь, но каждый твой товарищ — это палка о двух концах. Если кто-то угрожает твоим друзьям, придётся им помочь — в противном случае никто не поможет, когда враги доберутся до тебя самого. А это рано или поздно произойдёт. Еды и патронов не хватит на всех, а прожить жизнь в Ковчеге, не нажив себе врагов, вообще невозможно.

ИССЛЕДОВАТЬ ЗОНУ

Зона — это опасная и неизведанная пустошь, и Старик с самого начала запрещал туда соваться. Однако, если Народ хочет выжить, сунуться туда всё-таки придётся. Вам предстоит многое отыскать: другие мутанты, знания или артефакты Древних ждут вас. Зона — неведомая территория, где невидимая Гниль убьёт тебя за считанные дни, если, конечно, дикари или уцелевшие боевые роботы не сделают это первыми. Впрочем, выбора у вас нет — где-то там, на просторах Зоны, скрыто ваше будущее.

ИСКАТЬ ЭДЕМ

Возможно, это просто сказка, плод коллективного воображения, одна из баек, которые мутанты Ковчега травят, собираясь вокруг тлеющих в бочках костров. И всё же никто из вас не может перестать в неё верить. Верить, что спасение — или хотя бы правда о про-

исхождении Народа — ждёт где-то там, на просторах Зоны. Вы называете это место Эдемом.

Поиски Эдема — это часть так называемого магистрального сюжета игры. Подробнее о нём рассказано в главе 16 (только для глаз ведущего).

ИНСТРУМЕНТЫ ИГРЫ

Ключевым компонентом игры «Мутанты. Точка отсчёта» является твоё воображение и умение импровизировать. Ниже ты найдёшь вспомогательный инструментарий, вооружившись которым, ты сможешь превратить свой замысел в вашу общую историю.

БЛАНКИ ПЕРСОНАЖЕЙ

Ваши персонажи — не какие-то безымянные мутанты. Каждый из них — личность, у каждого есть свои задачи и роли, уникальные навыки и способности, взаимоотношения, цели и мечты. В игре «Мутанты. Точка отсчёта» ты заносишь всю информацию о своём персонаже в специальную форму, которая называется бланком персонажа. Образец заполненного бланка ты найдёшь на страницах 20–21, а его электронную версию можно бесплатно скачать с сайта «Студии 101». Подробное пошаговое руководство по созданию персонажа игрока приведено в следующей главе.

ИГРАЛЬНЫЕ КОСТИ

Вы, мутанты, — сама случайность во плоти. Неважно, насколько ты силен и хорош, рано или поздно тебе предстоит положиться на волю случая.

D6 И D66

И игрокам, и ведущим порой приходится проходить проверки, которые обозначены как «d6» или «d66». D6 означает, что вам нужно бросить один кубик, проигнорировать полученный  или  или , и учесть только выпавшую на кубике цифру. 2d6 означает, что кубика должно быть два, а выпавшие на них цифры нужно сложить. 3d6 означает, что кубиков должно быть три, и т.д. Ещё один тип «числовых» проверок — это d66. Это означает, что нужно бросить два разноцветных кубика (например, один основной и один кубик на выка), заранее указав, на каком из них выпавшая цифра будет обозначать десятки, а на каком единицы. Так ты сможешь получить результат между 11 и 66. Если добавить третий кубик (сотни), то результат будет числом в диапазоне от 111 до 666.



В этой игре используется набор из 15 особых шестигранных игровых костей (или попросту кубиков) трёх разных цветов. Жёлтые называются основными кубиками, зелёные — кубиками навыка, а чёрные — кубиками снаряжения. Эти кубики нужно бросать, когда твой герой предпринимает какое-нибудь особенно сложное действие, исход которого вполне может определить, например, будет твой мутант жить или умрёт.

На некоторых гранях этих кубиков имеются особые символы (наряду с соответствующими им числовыми значениями). Символ ☢ обычно означает что-нибудь хорошее. Символ ☣ связан со сверхъестественными

способностями организма мутанта. Символ ✱ означает, что снаряжение может сломаться. Чуть позже мы объясним, как всё это работает.

Примечание: при желании в эту игру можно играть и с обычными кубиками. В этом случае все шестёрки будут равнозначны ☢, единицы на основных кубиках — ☣, а единицы на кубиках снаряжения — ✱.

КОЛОДА МУТАНТОВ

Колода специальных карт для игры «Мутанты. Точка отсчёта» (продаётся отдельно) содержит карты трёх



типов: карты угроз, карты мутаций и карты артефактов. Это не обязательный, но довольно полезный для игры аксессуар. Вся информация, имеющаяся на картах Колоды мутантов, продублирована в этой книге, так что вместо того, чтобы тянуть карту, можно просто бросить кубики и обратиться к соответствующей таблице.

Карты угроз: Ковчег — твой дом, но он уже не настолько безопасен, как прежде. Карты угроз содержат описание угроз, с которыми предстоит разбираться тебе и твоему Народу. Вытяти карту угрозы в начале игровой встречи (или в любой уместный момент по ходу

игры). Если бы «Мутанты» были телесериалом, карту угрозы можно было бы считать интригующим тизер-трейлером серии, которую вы с друзьями собрались посмотреть. Ведущий может тянуть карту угрозы и в открытую, и вслепую, и даже выбирать подходящую угрозу по собственному усмотрению. Подробнее об угрозах рассказано в главе 10 (только для глаз ведущего).

Карты мутаций: почти все параметры своих будущих персонажей игроки определяют самостоятельно. Единственным исключением из этого правила являются мутации. Каждый из игроков должен вытянуть по од-

ной карте мутации и занести полученный результат в бланк своего персонажа. Подробнее о мутациях рассказано в главе 5.

Карты артефактов: для того чтобы построить новый мир, нужно знать, как работал старый. В Зоне полно артефактов — предметов, произведённых ещё в эпоху Древних, но до сих пор работающих (или хотя бы пригодных для ремонта). Карты артефактов нужны именно затем, чтобы определить, какой из них посчастливилось найти твоему герою. Любой артефакт можно просто прикарманить и пользоваться им лично, а можно отдать в Сокровищницу Ковчега, чтобы технологии прошлого служили всему Народу. Подробнее об артефактах рассказано в главе 16 (только для глаз ведущего).

КАРТА ЗОНЫ

На момент начала игры Зона — т.е. мир за стенами Ковчега — являет собой чуждое и неизведанное пространство. Народу известно только то, о чём рассказывали у костров отважные разведчики (см. стр. 30), то есть в основном только береговые линии и самые заметные детали ландшафта. На форзаце и нахзаце этой книги напечатаны карты двух Зон. Их электронные копии можно бесплатно скачать на сайте «Студии 101».

На карте любой Зоны полно свободного места — именно вашим героям по ходу игры предстоит исследовать её сектор за сектором и изобразить на карте своеобразную летопись пережитых ими приключений. Подробнее об исследовании Зоны рассказано в главе 8.

На сайте «Студии 101» также можно скачать шаблон с пустой координатной сеткой. Ты можешь использовать его для создания своей собственной Зоны — быть может, на базе карты твоего родного города?

МОНТАЖ

Во время игры игроки говорят, что делают их персонажи, затем ведущий описывает, как игровой мир реагирует на их действия, и так далее по очереди. Однако не нужно скрупулёзно описывать каждую минуту жизни ваших мутантов — опускайте моменты, когда не происходит ничего интересного. Обычно именно ведущий решает, что можно пропустить, а на чём лучше остановиться поподробнее, но никто не запрещает игрокам высказывать на этот счёт свои соображения. Честно говоря, моменты, когда стоит прибегнуть к монтажу, обычно очевидны для всех.

Переключайся между персонажами игроков. Когда персонажи игроков разделяются, ведущему следует хотя бы раз в 15 минут переключать внимание с одной группы героев на другую. Обычно этого достаточно,

чтобы игроки не успели отвлечься и заскучать. Впрочем, если чей-нибудь персонаж временно находится за кадром, игроку не обязательно молча наблюдать — он волен давать советы, комментировать происходящее и, возможно, даже примерить на себя роль одного из персонажей ведущего.

Не злоупотребляй монтажом. «Мутанты. Точка отсчёта» — это игра о выживании в смертельно опасном мире, в котором не бывает зон комфорта и абсолютно надёжных убежищ. Опасности подстерегают героев даже в Ковчеге, а уж вылазку в Зону и вовсе можно считать попыткой обыграть смерть на её собственном поле. Пока герои находятся в Ковчеге, ты (если это действительно необходимо) можешь опускать целые дни и даже недели, ограничиваясь парой слов о произошедших событиях, но в Зоне этот фокус не пройдёт — там значение имеет каждый час, каждый день и каждый сектор.

ИНДИВИДУАЛЬНЫЙ И КОМАНДНЫЙ СТИЛЬ ИГРЫ

У каждого мутанта есть свои мечты и цели, но не стоит забывать, что он при этом является частью команды персонажей игроков. Ведущему предстоит самостоятельно решать, когда фокус повествования должен охватывать всю команду, а когда — концентрироваться на ком-то одном. Подобные нюансы лучше обсудить в самом начале игровой встречи, чтобы каждый знал, чего ожидать от сегодняшней игры.

ИНДИВИДУАЛЬНЫЙ СТИЛЬ

Индивидуальный подход позволяет игрокам полнее раскрыть своих персонажей и даёт ведущему возможность создавать приключения и сюжеты, рассчитанные на конкретных героев. Основным минус такого стиля состоит в том, что общий, основной сюжет кампании может отойти на второй план, а сами герои слишком часто будут разделяться и находиться в разных местах. Поэтому к индивидуальному стилю игры лучше всего прибегать, когда герои находятся в Ковчеге, где много персонажей ведущего, с которыми можно взаимодействовать.

КОМАНДНЫЙ СТИЛЬ

При командном подходе герои формируют небольшую сплочённую группу (относительно) верных товарищей. Им не обязательно быть близкими друзьями, но большую часть времени им так или иначе предстоит держаться вместе. Основным минус такого подхода состо-

ит в том, что игрокам придётся договариваться о том, куда идти и что делать дальше, а это оставляет меньше простора для раскрытия характера каждого отдельного героя.

Командный стиль игры особенно актуален, когда персонажи игроков находятся в Зоне, где им всем вместе придётся выживать среди тающих в руинах опасностей и чудовищ.

ГИБРИДНЫЙ СТИЛЬ

Гибридный подход подразумевает совмещение индивидуального и командного стилей игры, при котором персонажи игроков в основном держатся вместе, но время от времени занимаются развитием индивидуальных сюжетных линий.

Я, ТЫ, ОН, ОНА

Ковчег, конечно, та ещё дыра, но для сексизма в нём места нет. Ни голоду, ни Гнили нет дела до того, мужчина ты или женщина, так что, читая слова «игрок», «ведущий», «персонаж» или «герой», помни, что мы говорим «он» вместо «он или она» исключительно ради экономии места.

НАСТОЛЬНЫЕ РОЛЕВЫЕ ИГРЫ — ЧТО ЭТО?

Если ты добрался до этого места, не зная, что такое настольные ролевые игры, прими наши искренние поздравления! Добро пожаловать в мир чрезвычайно интересного хобби. В отличие от фильмов, книг и ви-

деоигр настольные ролевые игры являются видом совместного творчества, опирающегося на заранее оговорённые правила для того, чтобы направлять энергию участников в нужное русло.

Впрочем, кто-то вполне может счесть самую сильную сторону этого хобби его самой большой слабостью — получив возможность творить историю самостоятельно, недолго и растеряться. К счастью, в книге *«Мутанты. Точка отсчёта»* как раз на этот случай имеется множество сюжетных зацепок, событий, мест и персонажей, которые игроки и ведущие могут использовать как основу для собственного творчества. А на случай, если тебе понадобится помощь или совет, ты всегда можешь посетить *«Общество друзей Мюнхгаузена»* — это наш форум, на котором имеется целый раздел, посвящённый *«Мутантам»* и другим играм по системе правил *«Точка отсчёта»*.

И ещё раз — добро пожаловать!



ПЛАН ИГРОВОЙ ВСТРЕЧИ

Конечно, события каждой игровой встречи могут отличаться, но в большинстве случаев можно придерживаться следующей последовательности действий:

1. Подготовьте карту Зоны, бланки персонажей, кубики и (если вы пользуетесь Колодой мутантов) карты мутаций и артефактов.
2. Пополните запас пунктов мутации каждого героя на число, равное количеству уже имеющихся у персонажа мутаций (см. стр. 19).
3. Проведите Собрание (см. стр. 107), на котором игроки должны решить, над каким общественным проектом будет работать Народ. Пропустите этот этап, если персонажи игроков находятся не в Ковчеге.
4. Ведущий, вытяни карту угрозы или пройди проверку по таблице угроз (см. главу 10). Пропусти этот этап, если персонажи игроков не в Ковчеге или если над Ковчегом и так уже нависла угроза.
5. Время играть! Представьте себя на месте ваших персонажей и действуйте так, как поступили бы на их месте, но помните, что это игра — действуйте смелее и не бойтесь идти на риск.
6. Проведите разбор полётов и распределите заработанные за встречу пункты опыта (см. стр. 25).
7. Игроки, посоветуйтесь с ведущим и решите, должны ли ваши персонажи выбрать себе новую мечту или изменить взаимоотношения друг с другом либо с персонажами ведущего (см. стр. 22).



КАК НАЧАТЬ ИГРАТЬ

Подготовка к первой игре *«Мутанты. Точка отсчёта»* не займёт много времени. Ведущий должен прочитать эту книгу от начала до конца, а игрокам будет достаточно ознакомиться с основными правилами игры. Познакомиться с ними поближе можно будет по мере необходимости. Прежде всего необходимо создать персонажей игроков — берите бланк персонажа и следуйте инструкциям, изложенным в главе 2. Затем нужно выбрать Зону и создать Ковчег — об этом рассказано в главе 7. Всё, дело сделано — играйте! При желании можно начать с вводного сектора Зоны, который называется *«За глоток воды»* (ведущий найдёт его описание в главе 17).





ТВОЙ МУТАНТ

Твой персонаж — твой мутант — это твой аватар, твои глаза и уши в мире игры «Мутанты. Точка отсчёта». Его жизнь и благополучие зависят от твоих решений. Подойди к этой роли серьёзно, действуй так, чтобы твой персонаж был похож на настоящего человека — в этом случае удовольствие от игры будет максимальным. Однако не перестарайся и не пытайся уберечь персонажа от малейшей опасности: цель игры — написать захватывающую историю, а для этого обязательно придётся рискнуть!

РОЛЬ

Первое, что предстоит выбрать при создании мутанта, — это его роль. Именно роль определяет, кто ты и какое положение занимаешь в социуме Ковчега. Всего таких ролей восемь, и все они описаны в этой главе, на страницах с 26 по 41. Лучше всего, если все игроки выберут для своих героев разные роли. Так группа получится более универсальной, а игра — более разнообразной.

ПРИМЕР

Анна создаёт персонажа и решает, что хочет сыграть разведчицу. Она записывает в бланк персонажа выбранную роль.

ВОЗРАСТ

Когда ты родился? Ты не знаешь. И никто в Ковчеге не знает. Все представители Народа — молодые мутанты примерно одного возраста, и Старик — единственный, кто выбивается из общей картины. Детей у вас тоже нет. У облезлых дворняг, кормящихся на мусорных кучах Ковчега, регулярно появляются щенки — значит, дело только в вас самих. Все вы прекрасно понимаете, что это значит: если не будет ни детей, ни переселен-

ДРУГИЕ РОЛИ

Восемь описанных в этой книге ролей — самые распространённые роли в Ковчеге на момент начала игры, но со временем, по мере развития общества (см. главу 7), вполне могут образоваться новые. Они обязательно появятся в будущих дополнениях, однако никто не мешает тебе самому придумать и (с разрешения ведущего) ввести в игру свою собственную новую роль. Создавая её, помни, что для каждой роли нужно указать ключевую характеристику, а также придумать специальный навык и три уникальных достоинства. И навык, и достоинства должны быть полезными, но не чрезмерно мощными. Кроме того, лучше не дублировать уже имеющиеся навыки и достоинства.

цев извне, Народ попросту вымрет, и это лишь вопрос времени. Хватит ли вам этого времени, чтобы найти Эдем?

ИМЯ

В описании каждой роли ты найдёшь перечень из пяти мужских и пяти женских имён. Можешь выбрать одно из них или придумать своё.

ПРИМЕР

Анна выбирает своему персонажу-разведчице имя *Крин*.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Характеристики — это природные данные твоего персонажа. Когда речь идёт о персонажах игроков и других подобных им мутантах, значение любой характеристики оценивается по шкале от 1 до 5, и чем это значение выше, тем лучше. Характеристики используются для проверок, определяющих успешность самых важных и рискованных действий персонажа. Значение характеристики может уменьшаться, когда персонаж получает различные виды *повреждений*. Если значение любой характеристики опускается до 0, персонаж становится небоеспособным. Подробнее о получении и лечении повреждений рассказано в главе 6.

Начальное значение любой характеристики равно нулю. Создавая персонажа, ты должен распределить 14 пунктов характеристик в пределах от 2 до 4 пунктов на каждую. Единственное исключение — ключевая для выбранной роли характеристика: в неё можно вложить до 5 пунктов.

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

Сочетание грубой физической силы и выносливости. Снижается из-за *урона*, восстанавливается *едой*.

ЛОВКОСТЬ

Координация движений и моторика тела. Снижается из-за *усталости*, восстанавливается *водой*.

СМЕКАЛКА

Интеллект, внимание и изобретательность. Снижается из-за *смятения*, восстанавливается *крепким сном*.

ЭМПАТИЯ

Харизма, привлекательность и умение манипулировать окружающими. Снижается из-за *стресса*, восстанавливается *общением*.

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Возьми бланк персонажа и действуй в следующем порядке:

1. Выбери роль.
2. Выбери имя.
3. Опиши внешность.
4. Распредели 14 пунктов между характеристиками.
5. Распредели 10 пунктов между навыками.
6. Выбери достоинство.
7. Определи мутацию.
8. Обозначь взаимоотношения с персонажами других игроков и ведущего.
9. Выбери мечту.
10. Выбери снаряжение.
11. Все вместе создайте Ковчег (см. главу 7).
12. Опиши свою берлогу.

ПРИМЕР

Анна распределяет пункты характеристик *Крин* следующим образом: в телосложение она вкладывает 3 пункта, в ловкость — 5, в смекалку — 4 и в эмпатию — 2. Анна имеет право вложить в ловкость 5 пунктов, поскольку это ключевая характеристика любого разведчика.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ МУТАЦИЯ

Если ты начинаешь игру с дополнительной мутацией, одна из твоих характеристик уменьшается на один пункт (подробнее о мутациях рассказано далее).

НАВЫКИ

Навыки — это то, чему твой герой научился за годы жизни в суровом постапокалиптическом мире. Существует двенадцать общих навыков, которые могут освоить все мутанты, а каждой из восьми ролей соответствует уникальный специальный навык.

Уровень владения тем или иным навыком оценивается по шкале от 0 до 5. Любой персонаж может пользоваться любым общим навыком, даже если его значение равно 0. Специальным навыком можно воспользоваться, только если его значение выше 0. О навыках и о том, как они работают, рассказано в главе 3.

Начальное значение любого навыка равно нулю. Создавая персонажа, ты должен распределить 10 пунктов навыков. Ты можешь вложить до 3 пунктов в любой доступный твоему персонажу навык и обязан вложить хотя бы 1 пункт в специальный навык, соответствующий выбранной тобой роли. Помни, что значения навыков можно повышать в процессе игры.

ПРИМЕР

Анна распределяет пункты навыков Крин следующим образом: в стрельбу она вкладывает 3 пункта, в скрытность и разведку — по 2, а в проворство, знание Зоны и лечение — по 1.

ДОСТОИНСТВА

Достоинства — это свойства, трюки и способности, которые дают тебе преимущество перед другими персонажами. По сравнению с навыками они значительно более узкоспециализированы, а если не брать в расчёт важные с точки зрения игровой механики подробности, основное призвание достоинств — дать тебе возможность ещё более полно раскрыть потенциал созданного тобой персонажа. Сами достоинства описаны в главе 4.

В начале игры ты выбираешь одно достоинство из трёх, соответствующих роли твоего персонажа. В процессе игры у тебя будет возможность получить новые достоинства, причём не только те, что доступны вначале.

ПРИМЕР

Анне предстоит выбор из трёх достоинств: охотник на чудовищ, знаток Гнили и мусорщик. Она решает, что Крин будет обладать достоинством «мусорщик».

МУТАЦИИ

Мутации — это сверхъестественные способности организма. Никто из твоего Народа не знает, откуда они взялись, и главная проблема состоит в том, что мутации не только опасны, но и непредсказуемы. Конечно, любой мутант может попытаться применить свою мутацию, когда захочет, но никогда не знаешь наверняка, получится у тебя или нет.

ПОЛУЧЕНИЕ МУТАЦИИ

Обычно в начале игры герой получает одну случайную мутацию — игрок должен либо вытянуть карту мутации, либо пройти проверку по таблице мутаций на стр. 71.

Не привередничай и будь готов играть с той мутацией, которая тебе досталась. Мутации случайны — смились с этим.

Две мутации? Получив первую мутацию, ты, если хочешь, можешь немедленно получить вторую и, таким образом, начать игру с двумя случайными мутациями. Взамен ты должен уменьшить значение одной из своих характеристик на единицу — чем больше мутаций, тем активнее дегенеративные процессы организма.

Если игрок пожелает, персонаж с двумя мутациями может начать игру со значением характеристики, равным 1, однако мы крайне не рекомендуем этого делать.

Новые мутации: твой персонаж может получить новые мутации в процессе игры. Подробнее об этом рассказано в главе 5.

Одинаковые мутации: желательно, чтобы на начало игры у персонажей игроков не было одинаковых мутаций — если твой герой получает мутацию, которая уже есть у другого персонажа игрока, просто пройди проверку по таблице мутаций ещё раз.

ПУНКТЫ МУТАЦИИ

О том, как работают различные мутации, рассказано в главе 5. Чтобы активировать мутацию, персонаж должен потратить минимум один из имеющихся у него пунктов мутации. Когда запас пунктов мутации исчерпывается, персонаж теряет возможность пользоваться своими мутациями. Обрати внимание, что провала при активации мутации быть не может — если герой тратит пункты мутации, мутация обязательно срабатывает, просто в некоторых случаях её активацию могут сопровождать непредсказуемые побочные эффекты (см. стр. 69).

- ❑ В начале каждой игровой встречи запас пунктов мутации каждого героя пополняется на число, равное количеству уже имеющихся у персонажа мутаций.
- ❑ Ты можешь получить больше пунктов мутации, если предпримешь рискованную проверку (см. стр. 44).
- ❑ Максимально возможный запас пунктов мутации равен 10.

ПРИМЕР

Анна проходит проверку по таблице мутаций, и ей достаётся «пожиратель Гнили» — то что нужно для исследователя Зоны.

БЛАНК ПЕРСОНАЖА

МУТАНТЫ

ТОЧКА ОТСЧЕТА

Характеристики			
Телосложение	3	Урон	☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Ловкость	5	Усталость	☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Смекалка	4	Смятение	☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Эмпатия	2	Стресс	☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Состояния	
Голод	☐
Жажда	☐
Недосыпание	☐
Переохлаждение	☐
Травмы:	

Навыки			
Влияние (эмпатия)	☐		
Выносливость (телосложение)	☐		
Драка (телосложение)	☐		
Знание Зоны (смекалка)	1		
Лечение (эмпатия)	1		
Наблюдательность (смекалка)	☐		
Понимание (смекалка)	☐		
Проворство (ловкость)	1		
Проницательность (эмпатия)	☐		
Сила (телосложение)	☐		
Скрытность (ловкость)	2		
Стрельба (ловкость)	3		
Разведка (ловкость)	2		
	☐		
	☐		
	☐		

Гниль
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Опыт
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Имя: Крик	Роль: Разведчик
-----------	-----------------

Внешний вид
Лицо: прячет под капюшоном
Тело: жилистая, худощавая
Одежда: камуфлированный костюм

Снаряжение	
1. Самодельная винтовка	
2. Вода, 4 порции	
3. Еда, 2 порции	
4.	
5.	
6.	
7.	
8.	
9.	
10.	
Патроны: 4	

Оружие		Качество	Урон	Дистанция	Свойства
Самодельная винтовка		+1	1	дальняя	самодельное

Взаимоотношения		Друг
№1	Нарта не раз выбиралась со мной в Зону	☒
№2	Денрик — напуганный идиот	☐
№3	Хагаст — один из немногих, кто меня понимает	☐
№4		☐
Я ненавижу:	разведчика Чесона. Он забирается в Зону дальше, чем я	
Я защищаю:	рабыню Эризм. Она не заслуживает жизни в цепях	
Моя мечта:	исследовать Зону и найти Эдем	

МУТАНТЫ

ТОЧКА ОТСЧЕТА

[illegible]

Моя берлога

Описание: *реальный фургон на окраине Ковгега*

СПРЯТАННОЕ ИМУЩЕСТВО:

Маленькие предметы

Заметки

This image shows a single sheet of cream-colored paper with horizontal ruling lines. The paper has a slightly textured appearance and is set against a dark background. The ruling lines are evenly spaced and run horizontally across the page. There is no handwriting or other markings on the paper.

ВЗАИМООТНОШЕНИЯ И МЕЧТЫ

Без друзей ни в Ковчеге, ни тем более в Зоне долго не проживёшь. Однако не стоит связываться с кем попало: повернёшься спиной не к тому мутанту — и доверчивость убьёт тебя быстрее, чем Гниль.

Взаимоотношения — не единственное, что связывает персонажа игрока с внешним миром. У каждого героя есть большая мечта о будущем.

И взаимоотношения, и мечты влияют на то, как и за что герой будет получать пункты опыта. Кроме того, они имеют особое значение для ведущего, который может использовать их как зацепки для создания историй и приключений. Подробнее обо всём этом рассказано в главе 9.

ВЗАИМООТНОШЕНИЯ С ПЕРСОНАЖАМИ ИГРОКОВ

Создавая своего персонажа, игрок должен указать, в каких отношениях его герой состоит с персонажами других игроков (одного короткого предложения для каждого из них будет вполне достаточно). Каждая роль подразумевает свой собственный набор вариантов таких взаимоотношений — ты можешь воспользоваться ими или придумать на их основе свои собственные (не стесняйся советоваться с ведущим и другими игроками).

Друг: определившись с взаимоотношениями между героями, «назначь» одного из них лучшим другом твоего героя. Отметь ячейку «Друг» напротив имени этого персонажа в бланке.

ВЗАИМООТНОШЕНИЯ С ПЕРСОНАЖАМИ ВЕДУЩЕГО

Затем игрок должен выбрать двух персонажей ведущего, с которыми его героя связывают особенно эмоциональные взаимоотношения, — одному из них герой должен покровительствовать, а другого — ненавидеть. Каждая роль подразумевает свой набор вариантов таких взаимоотношений — ты можешь воспользоваться ими или придумать на их основе собственные (не стесняйся советоваться с ведущим и другими игроками).

МЕЧТА

Наконец, нужно выбрать для твоего персонажа мечту — что-то, чего он желает сильнее всего на свете. Как и в случае с взаимоотношениями, каждой роли соответствует собственный набор таких желаний — ты можешь воспользоваться ими или придумать на их основе свои (не стесняйся советоваться с ведущим и другими игроками).

ИЗМЕНЕНИЕ МЕЧТЫ И ВЗАИМООТНОШЕНИЙ

По ходу игры могут произойти события, которые кардинально изменят твоего персонажа. Взаимоотношения с другими героями и персонажами ведущего, мечты — всё это может измениться. В конце игровой встречи, после того как все получают причитающиеся им пункты опыта, ты можешь изменить эти параметры своего персонажа по своему усмотрению.

ПРИМЕР

Крин — член группы, в которую входят железяница Нафта, делец Денрик и громила Хагаст. При выборе взаимоотношений с этими персонажами Анна решает ограничиться предложенными вариантами. Нафта не раз бродила по Зоне с Крин и выжила. Крин считает Денрика заносчивым придурком — если он сунется к ней, получит по заслугам. Крин уважает Хагаста и считает, что тот сможет её понять, но боится подпускать его слишком близко.

Затем Анна определяется с мечтой Крин и её взаимоотношениями с персонажами ведущего. Анна решает, что Крин ненавидит Яссона, разведчика, который забирался в Зону куда дальше самой Крин, и защищает рабыню по имени Эриэль, поскольку считает, что та не заслуживает жизни на цепи. Мечтой Крин становится исследование Зоны и поиск Эдема.

ТВОЁ СНАРЯЖЕНИЕ

Народ Ковчеге живёт впроголодь, и поиски еды и чистой воды сопряжены с немалым риском. Ну а для того, чтобы сохранить нажитое, нужно оружие — желательно огнестрельное, для которого, в свою очередь, нужны патроны, произведённые ещё в эпоху Древних. В Ковчеге нет денег, и все сделки совершаются путём натурального обмена, но именно патроны чаще всего выступают в роли импровизированной валюты.

Магазинов в Ковчеге тоже нет, но всегда можно попытаться выменять нужную вещь у одного из местных мутантов. Тем, кому требуется что-то особенное, лучше обратиться к дельцам и боссам — уж они-то могут достать почти всё что угодно (как правило, в обмен на некие ценности или услуги — всё зависит от того, насколько тебе нужно то, что ты ищешь). Доступность еды и других вещей также зависит от уровня развития самого Ковчеге (см. стр. 104).

Начальное снаряжение: в описании каждой роли указано, с каким оружием и с каким запасом еды, воды и патронов ты начинаешь игру. Обрати внимание, что железячники также получают один случайный артефакт (см. таблицу артефактов на стр. 194).



Если хочешь, можешь сразу потратить часть патронов на покупку дополнительного снаряжения (перечень доступного снаряжения приведён в конце книги).

Еда и вода: один раз в сутки персонаж должен съесть одну порцию еды и выпивать одну порцию воды, иначе неприятные последствия не заставят себя ждать (см. стр. 95).

НАГРУЗКА

Персонаж способен поднять ограниченное количество груза, но это даже хорошо, поскольку рюкзак, набитый кучей полезного барахла, — это самый верный способ привлечь к себе внимание любителей поживиться за чужой счёт. Количество доступных строк для записи имеющихся у персонажа вещей равно удвоенному значению его телосложения. Обрати внимание, что полученные персонажем повреждения не влияют на его грузоподъёмность (см. стр. 90).

Все имеющееся у героя предметы нужно записывать в раздел «Снаряжение» бланка персонажа. Большинство предметов — это средние предметы, которые занимают одну строчку. Помни, что если предмет не записан в бланке персонажа, значит, его у персонажа нет: он где-то оставил его, потерял или забыл, и виноват в этом только он сам.

ТЯЖЁЛЫЕ И ЛЁГКИЕ ПРЕДМЕТЫ

Массивные или громоздкие предметы носить с собой намного труднее — такие предметы называются тяжёлыми и занимают как минимум две строки. Также существуют лёгкие предметы, которые занимают только половину строки (т.е. в одну строку уместается целых два лёгких предмета).

ЕДА, ВОДА И ВЫПИВКА

Четыре порции еды или воды считаются одним средним предметом. Одна или две порции считаются лёг-

ким предметом. Это означает, что четыре порции еды или воды занимают одну строчку, а один или два — половину (т.е. в ту же строчку можно записать ещё один лёгкий предмет).

Выпивка обычно хранится в бутылке или фляжке, которая считается средним предметом. В одну такую ёмкость можно залить до 10 порций крепкого пойла (эффект выпивки описан в главе 6).

МАЛЕНЬКИЕ ПРЕДМЕТЫ И БОЕПРИПАСЫ

Самые мелкие предметы называются маленькими. Они настолько невелики по сравнению с остальными предметами снаряжения, что их вес и размер можно попросту не учитывать. Как правило, предмет счи-

тается маленьким, если его можно спрятать в кулаке. Обрати внимание, что маленькие предметы, несмотря на то что они не занимают строк в перечне снаряжения и практически ничего не весят, тоже нужно записывать в бланк персонажа — специально для них и предусмотрен раздел «Маленькие предметы».

Боеприпасы: чтобы стрелять, нужны боеприпасы. Для пращей — камни, для луков и арбалетов — стрелы, а для огнестрельного оружия — патроны. Каждый патрон, камень или стрела в отдельности считается мелким предметом, но кучка более чем из 10 боеприпасов уже считается лёгким предметом, более чем из 20 — средним, а более чем из 40 — тяжёлым.

ПЕРЕГРУЗ

При желании персонаж какое-то время может нести больше, чем позволяет его телосложение, но каждый раз, как перегруженный герой пытается переместиться на любое хоть сколько-нибудь значительное расстояние — например, в соседний сектор Зоны (см. стр. 126), — он должен проходить проверку выносливости (см. стр. 49). Это же правило применяется, когда персонаж тащит на себе что-нибудь особенно тяжёлое (например, небоеспособного товарища). При провале проверки твоему герою придётся либо остаться на месте, либо бросить лишний груз.

ПОВОЗКИ И ЛОДКИ

Для перевозки тяжестей на большие расстояния герои могут использовать плоты, тележки, ездовые машины и другие транспортные средства, на которые эти тяжести можно погрузить. Это позволит героям игнорировать правила перегруза (см. выше). Ведущий сам решает, сколько груза поместится в то или иное транспортное средство.

ПРИМЕР

Крин начинает игру с 4 патронами, 2 порциями еды и 4 порциями воды. Из оружия она выбирает самодельную винтовку. Телосложение Крин равно 2, а значит, она, не опасаясь перегруза, может нести ещё три лёгких предмета или один лёгкий и один средний.

ТВОЯ БЕРЛОГА

Спящий мутант — потенциальная жертва, не способная защитить себя и своё имущество. Поэтому место (и соседство) для сна следует выбирать крайне осмотрительно. Берлога — сравнительно безопасное место. Реши, как она выглядит и где находится, и запиши всё в бланк персонажа, в раздел «Моя берлога». Туда же



ЧТО ТЫ ЕШЬ?

Когда-то в Ковчеге хранилась целая куча еды, законсервированной ещё в эпоху Древних, но сегодня эти старые запасы быстро и неуклонно подходят к концу. То немного, что ещё осталось, распределяют лично Старик и его приближённые, и боссов пока устраивает сложившийся статус-кво. В начале игры вся имеющаяся у героев еда — это в основном ржавые консервные банки, заполненные пованивающей и довольно мерзкой на вид комковатой жижей. По ходу игры на смену старым консервам постепенно придёт картошка, грибы и овощи, выращенные в Ковчеге или собранные в его ближайших окрестностях. Кто знает, возможно, вам даже удастся полакомиться свежим мясом — вот только чьим?

С технической точки зрения порция еды в этой игре — это весьма абстрактное понятие, но постарайся описать, что именно ест твой персонаж. Это неплохой способ погрузиться в атмосферу постапокалиптического мира.

следует записать припрятанное в берлоге снаряжение, еду, воду и патроны. Ещё раз напоминаем — если предмет не записан в бланке персонажа, значит, его у персонажа нет: он где-то оставил его, потерял или забыл, и виноват в этом только он сам.

Твоя берлога должна находиться либо в самом Ковчеге, либо в непосредственной близости от него. Твой персонаж может делить свою берлогу с другими героями или персонажами ведущего — если, конечно, он им доверяет. Лучше всего придумывать своему персонажу берлогу уже после того, как описан Ковчег.

РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖА

Обстоятельства меняют людей, и жизнь мутантов на просторах Зоны — не исключение. В мире, полном неопределённости, это одна из немногих заранее определённых вещей. Если суровая реальность постапокалиптического мира не погубит твоего героя, он обязательно получит шанс себя изменить.

НОВЫЕ МУТАЦИИ

Каждый раз, когда твой персонаж активирует свою мутацию, есть небольшая вероятность, что он получит неизлечимое повреждение, а вместе с ним — новую случайную мутацию (см. стр. 69). Иными словами, получая новые мутации, твой персонаж деградирует умственно или физически. Обрати внимание, что новую мутацию персонаж получает не на ровном месте — все мутации уже «записаны» в его генетическом коде, и до момента «пробуждения» просто находятся в латентном состоянии. Такова природа мутанта.

ПУНКТЫ ОПЫТА

Судьба мутанта — дальнейшая мутация и медленная, но неизбежная деградация, однако, прежде чем твой персонаж погибнет, у него есть шанс многое сделать и многому научиться. Объём обрётённых персонажем знаний измеряется в пунктах опыта. Он получает их в конце каждой игровой встречи. По окончании игры обсудите пережитые вашими героями события и ответьте на приведённые ниже вопросы. За каждый ответ «да» персонаж получает по 1 пункту опыта.

- ❑ Ты принимал участие в игре? (Да, каждый получает по 1 пункту опыта просто за участие).
- ❑ Ты внёс свой вклад в общественный проект Ковчег (см. стр. 107)?
- ❑ Ты исследовал хотя бы один новый сектор Зоны?
- ❑ Ты рискнул или пожертвовал чем-нибудь ради друга (см. стр. 22)?
- ❑ Ты рискнул или пожертвовал чем-нибудь ради персонажа ведущего, которого защищаешь?

- ❑ Ты рискнул или пожертвовал чем-нибудь из-за вражды с персонажем ведущего, которого не навидишь?
- ❑ Ты рискнул или пожертвовал чем-нибудь ради своей мечты?

Окончательное решение о том, сколько пунктов опыта получают персонажи, остаётся за ведущим, но своё мнение на этот счёт имеет право высказать каждый игрок. Отметь полученные пункты опыта в ячейках графы «Опыт» в бланке персонажа.

ИЗУЧЕНИЕ НАВЫКОВ И ПОЛУЧЕНИЕ ДОСТОИНСТВ

Накопив 5 пунктов опыта, можно потратить их на развитие персонажа: приобрести новое достоинство или увеличить на единицу значение любого доступного навыка: общего (в том числе того, значение которого равно 0) или присущего роли персонажа специального навыка (специальные навыки других ролей недоступны). Помни также, что максимально возможное значение навыка равно 5.

Получая достоинство, ты можешь выбрать либо общее достоинство (см. главу 4), либо достоинство, присущее роли твоего персонажа (достоинства, присущие другим ролям, недоступны).

Определившись с развитием героя, сотри потраченные пункты опыта из бланка персонажа и начинай копить заново. Накопив достаточно пунктов опыта, можешь потратить их сразу же или приберечь на потом — полученный опыт никуда не исчезнет.

НОВЫЕ ВЗАИМООТНОШЕНИЯ И МЕЧТЫ

Когда с пунктами опыта покончено, ты, если хочешь, можешь посоветоваться с товарищами и изменить мечту своего персонажа и его взаимоотношения с персонажами ведущего и других игроков.

АРТЕФАКТЫ

Ещё один метод развития твоего персонажа — это поиск артефактов в Зоне. Многие артефакты чрезвычайно полезны и дают тебе преимущество над трусами, не смеющими высунуться за пределы Ковчег.

РАЗВИТИЕ КОВЧЕГА

Последний, но, возможно, самый важный аспект игры — развитие самого Ковчег. Глава 7 рассказывает о том, как общественные проекты Народа улучшают Ковчег и повышают уровень его развития.



ГРОМИЛА

Каждый день — битва за выживание, и никто не знает об этом лучше тебя. Ты сражаешься, сколько себя помнишь, — за еду, за патроны, за доброе имя. Костяшки твоих пальцев огрубели, душа зачерствела, а необходимость время от времени делать людям больно уже не гнетёт так, как раньше. Ты выучил главный урок любого бойца: побеждает не тот, кто сильнее, а тот, кто не сдаётся.

Типичные имена: Хагаст, Ленни, Мерл, Понтис, Отиак, Ингрид, Мабба, Нельма, Ребет, Ронда.

Ключевая характеристика: телосложение.

Специальный навык: запугивание.

ВНЕШНОСТЬ

Выбери из предложенных вариантов или придумай что-нибудь своё.

- ❑ **Лицо:** сломанный нос, пустой взгляд, куча шрамов, сварочная маска, хоккейная маска, стальная челюсть.
- ❑ **Тело:** шрамы, накачанные мускулы, коротышка, жилистый, великан, самодельный протез вместо руки.
- ❑ **Одежда:** потёртый кожаный плащ, грязный комбинезон, обтягивающая майка, наплечники из покрышек, бляхи из автомобильных колпаков.

ДОСТОИНСТВА

Выбери одно из достоинств. Остальные можно получить по ходу игры. Описание достоинств см. в главе 4.

- ❑ Живой таран.
- ❑ Зловещий вид.
- ❑ Железный кулак.

ВЗАИМООТНОШЕНИЯ С ДРУГИМИ ГЕРОЯМИ

Выбери из предложенных вариантов или придумай что-нибудь своё.

- ...устоял/устояла на ногах после твоего коронного удара.
- ...дрался/дралась с тобой плечом к плечу.
- ...бросил/бросила тебя на верную смерть.
- ... — настоящее чудо. Когда-нибудь он/она будет твоим/твоей.

ВЗАИМООТНОШЕНИЯ С ПЕРСОНАЖАМИ ВЕДУЩЕГО

Выбери из предложенных вариантов или придумай что-нибудь своё.

Ты ненавидишь:

- ❑ Босса Джохаммеда. Он убил твоего прошлого босса и пытал тебя.
- ❑ Громилу Илона. Он единственный, кто побил тебя в честном бою.
- ❑ Дельца Майликса. Ты думаешь, что это он стащил у тебя целую кучу еды.

Ты защищаешь:

- ❑ Босса Марлотту. Теперь ты ешь её еду.
- ❑ Хронистку Астрину. Ты тайно в неё влюблён.
- ❑ Никого. Никто не заслуживает жизни в этом прогнившем мире.

ТВОЯ МЕЧТА

Выбери из предложенных вариантов или придумай что-нибудь своё.

- ❑ Уничтожить всё прекрасное.
- ❑ Добиться ответного чувства от возлюбленного/возлюбленной.
- ❑ Созидать, а не разрушать.

СНАРЯЖЕНИЕ

Ты начинаешь игру с d6 патронами, 2d6 порциями еды и d6 порциями воды.

Выбери один предмет: шипованная бита, кастет (лёгкий предмет) или самодельный топор (тяжёлый предмет). Можешь купить дополнительное снаряжение в обмен на патроны.



ЖЕЛЕЗЯЧНИК

Для кого-то Зона — бесплодная пустошь, заваленная грязным утилем и бесполезным мусором, но для тебя это неиссякаемая сокровищница, доверху забитая сломанными техническими диковинами эпохи Древних. Ты постиг непростое искусство превращения этих неработающих диковин в работающие штуковины. Видок у твоих железяк, конечно, ещё тот, но они действительно делают своё дело... Большую часть времени. Как бы то ни было, Народ быстро научился ценить тебя и плоды твоих трудов.

Типичные имена: Кварк, Октан, Бурбон, Бинго, Зишно, Дельта, Иридия, Лоранга, Нафта, Занова.

Ключевая характеристика: смекалка.

Специальный навык: ремесло.

ВНЕШНОСТЬ

Выбери из предложенных вариантов или придумай что-нибудь своё.

- ☐ **Лицо:** очки-консервы, кривая ухмылка, растрёпанные волосы, безволосый, покрасневшие глаза, грязь, самодельная жвачка.
- ☐ **Тело:** худой, жилистый, костлявый, карлик, толстяк.
- ☐ **Одежда:** грязный жёлтый комбинезон, цепи, залатанный дождевик, футболка с логотипом рок-группы, провода и лампочки.

ДОСТОИНСТВА

Выбери одно из достоинств. Остальные можно получить по ходу игры. Описание достоинств см. в главе 4.

- ☐ Изобретатель.
- ☐ Водила.
- ☐ Монтёр.

ВЗАИМООТНОШЕНИЯ С ДРУГИМИ ГЕРОЯМИ

Выбери из предложенных вариантов или придумай что-нибудь своё.

- ... — просто некто. Стоит держаться к нему/ней поближе.
- ... медленно схватывает. Лучше использовать слова попроще. И покороче.
- ... заставляет тебя нервничать. Не нравится тебе, как он/она на тебя смотрит.
- ... зарится на твои вещи. Приглядывай за ним/ней.

ВЗАИМООТНОШЕНИЯ С ПЕРСОНАЖАМИ ВЕДУЩЕГО

Выбери из предложенных вариантов или придумай что-нибудь своё.

Ты ненавидишь:

- ☐ Железячника Понтиака. Думает, что он здесь самый умный.
- ☐ Дельца Сикстера. Он обманом выманил у тебя артефакт.
- ☐ Разведчицу Кару. Она бросила тебя в Зоне на верную смерть.

Ты защищаешь:

- ☐ Босса Джохаммеда. Он хорошо платит железячкам.
- ☐ Громилу Илона. На него всегда можно положиться.
- ☐ Разведчика Яссона. Он обещал отвести тебя вглубь Зоны.

ТВОЯ МЕЧТА

Выбери из предложенных вариантов или придумай что-нибудь своё.

- ☐ Построить что-то, что навсегда изменит жизнь всего Народа.
- ☐ Найти Эдем и изучить спрятанные внутри чудеса древних технологий.
- ☐ Создать оружие сокрушительной мощи.

СНАРЯЖЕНИЕ

Ты начинаешь игру с 2d6 патронами, d6 порциями еды, d6 порциями воды и одним случайным артефактом.

Выбери один предмет: кастет (лёгкий предмет), мотоциклетная цепь или самодельный пистолет. Можешь купить дополнительное снаряжение в обмен на патроны.

РАЗВЕДЧИК

Пу-скай они п-ялятся на тебя с отвращением. Пу-скай они избегают тебя, опасаясь Гнили. Пу-скай они боятся тебя, как саму смерть. Пу-скай. Они ненавидят тебя, но ты им нужен. Только ты зна-ешь Зону — безопасные пути, петляющие по это-му кладбищу ушедшей эпохи. Ты знаешь, где пря-чутся артефакты, ты знаешь, где рыщут чудовища. Ты — разведчик.



Типичные имена: Данко, Эндед, Фрэнтон, Хамид, Макс, Фелин, Джена, Кейтин, Крин, Тула.

Ключевая характеристика: ловкость.

Специальный навык: разведка.

ВНЕШНОСТЬ

Выбери из предложенных вариантов или придумай что-нибудь своё.

- ☐ **Лицо:** прячет под капюшоном, шрамы, безволосый, болезненная бледность, бинты.
- ☐ **Тело:** андрогин, жилистый, мускулистый, коротышка.
- ☐ **Одежда:** дождевик, комбинезон, камуфляжный костюм, армейские ботинки, рюкзак.

ДОСТОИНСТВА

Выбери одно из достоинств. Остальные можно получить по ходу игры. Описание достоинств см. в главе 4.

- ☐ Охотник на чудовищ.
- ☐ Знаток Гнили.
- ☐ Мусорщик.

ВЗАИМООТНОШЕНИЯ С ДРУГИМИ ГЕРОЯМИ

Выбери из предложенных вариантов или придумай что-нибудь своё.

- ... не раз выбирался/выбиралась с тобой в Зону и неплохо справлялся/справлялась.
- ... — напыщенный идиот/напыщенная идиотка. Встанет у тебя на пути — пожалеет.
- ... — один/одна из немногих, кто тебя понимает. Рискнёшь ли ты открыться ему/ей?
- ... опасен/опасна для всех. Держись от него/неё подальше.

ВЗАИМООТНОШЕНИЯ С ПЕРСОНАЖАМИ ВЕДУЩЕГО

Выбери из предложенных вариантов или придумай что-нибудь своё.

Ты ненавидишь:

- ☐ Разведчика Яссона. Он забирается в Зону дальше, чем ты.
- ☐ Громилу Джонатса. Он убил твоего единственного друга.
- ☐ Хронистку Астрину. Она постоянно донимает тебя расспросами.

Ты защищаешь:

- ☐ Железячника Понтиака. Та ещё заноза, но без тебя ему крышка.
- ☐ Рабыню Эриэль. Никто не заслуживает жить в цепях, особенно она.
- ☐ Никого. Не можешь позаботиться о себе сам — твои проблемы.

ТВОЯ МЕЧТА

Выбери из предложенных вариантов или придумай что-нибудь своё.

- ☐ Исследовать Зону и найти Эдем.
- ☐ Перестать скитаться и обрести покой.
- ☐ Найти в жизни цель, за которую не жалко умереть.

СНАРЯЖЕНИЕ

Ты начинаешь игру с d6 патронами, d6 порциями еды и 2d6 порциями воды.

Выбери один предмет: самодельная винтовка, самодельный пистолет или самодельный лук (и 5 стрел). Можешь купить дополнительное снаряжение в обмен на патроны.



ДЕЛЕЦ

Патроны? Еда? Вода? Рабы? Ты можешь достать всё что угодно. Как-нибудь. Пойми, что нужно окружающим, и удовлетвори их нужды — вот стратегия существования, которой ты придерживался всю свою жизнь. К тому же ты всегда был мелковат и предпочитал водить дружбу с ребятами покрепче.

Типичные имена: Абед, Денрик, Филликс, Джонар, Леодор, Джолиза, Лула, Марлин, Моник, Нова.

Ключевая характеристика: эмпатия.

Специальный навык: деловая хватка.

ВНЕШНОСТЬ

Выбери из предложенных вариантов или придумай что-нибудь своё.

- ❑ **Лицо:** приятные черты лица, располагающая улыбка, сверхъестественная красота, сальная ухмылка.
- ❑ **Тело:** стройный, худощавый, карлик, толстяк, самодельный протез вместо ноги.
- ❑ **Одежда:** деловой костюм, платье, цветная футболка, кожаный плащ, шляпа, перчатки.

ДОСТОИНСТВА

Выбери одно из достоинств. Остальные можно получить по ходу игры. Описание достоинств см. в главе 4.

- ❑ **Пройдоха.**
- ❑ **Мерзавец.**
- ❑ **Шантажист.**

ВЗАИМООТНОШЕНИЯ С ДРУГИМИ ГЕРОЯМИ

Выбери из предложенных вариантов или придумай что-нибудь своё.

- ...кинул/кинула тебя на кучу патронов. Он/она за это заплатит.
- ...выручил/выручила тебя из беды. Чего он/она захочет взамен?
- ...— твой путь вверх. Не отходи от него/от неё ни на шаг.
- ...на редкость глуп/глупа и легко поддаётся влиянию.

ВЗАИМООТНОШЕНИЯ С ПЕРСОНАЖАМИ ВЕДУЩЕГО

Выбери из предложенных вариантов или придумай что-нибудь своё.

Ты ненавидишь:

- ❑ Дельца Майликса. За ним долг, который он не собирается возвращать.
- ❑ Босса Джохаммеда. Он кинул тебя и приказал своим громилам тебя избить.
- ❑ Железячника Понтиака. Он никогда не приносит то, что обещал.

Ты защищаешь:

- ❑ Громилу Джонатса. Он нужен тебе, а ты — ему.
- ❑ Разведчика Яссона. Он приносит тебе ценные штучки из Зоны.
- ❑ Босса Марлотту. Она твой самый надёжный покровитель.

ТВОЯ МЕЧТА

Выбери из предложенных вариантов или придумай что-нибудь своё.

- ❑ Устроить сделку, которая обеспечит тебя патронами до конца твоих дней.
- ❑ Стать боссом и сколотить собственную банду.

СНАРЯЖЕНИЕ

Ты начинаешь игру с 2d6 патронами, 2d6 порциями еды и d6 порциями воды.

Выбери один предмет: самодельный нож (лёгкий предмет), кастет (лёгкий предмет) или самодельный карманный пистолет (лёгкий предмет). Можешь купить дополнительное снаряжение в обмен на патроны.



СОБАЧНИК

Чего в окрестностях Ковчега полно, так это диких собак. В отличие от вас, мутантов, эти псы питаются помоями (а иногда и другими собаками), пьют гнилую воду и постоянно размножаются. Ты уже даже не помнишь, как нашёл со своей псиной общий язык, но теперь эта собака значит для тебя больше, чем любой мутант. Пожалуй, можно сказать, что между вами заключено безмолвное соглашение: с тебя еда, а с собаки — готовность вырвать глотку любому, кто встанет у тебя на пути.

Типичные имена: Финн, Жони, Моган, Монтиак, Распер, Энни, Бри, Криннель, Лина, Софин.

Собачьи имена: Грим, Грок, Финго.

Ключевая характеристика: ловкость.

Специальный навык: дрессировка.

ВНЕШНОСТЬ

Выбери из предложенных вариантов или придумай что-нибудь своё.

- ☐ **Лицо:** безволосый, шрамы, бледная кожа, немигающий взгляд, уродливый.
- ☐ **Тело:** жилистый, коренастый, коротышка, горбун.
- ☐ **Одежда:** комбинезон, стёганая куртка, кожаная куртка, толстовка, тяжёлые ботинки.

ДОСТОИНСТВА

Выбери одно из достоинств. Остальные можно получить по ходу игры. Описание достоинств см. в главе 4.

- ☐ Ищейка.
- ☐ Бойцовый пёс.
- ☐ Лучший друг мутанта.

ВЗАИМООТНОШЕНИЯ С ДРУГИМИ ГЕРОЯМИ

Выбери из предложенных вариантов или придумай что-нибудь своё.

- ... не нравится твоей собаке. А значит, и тебе тоже.
- ... воображает о себе невесту что. Придурок/дура.
- ... недолюбливает тебя и твою собаку.
- ... — предмет твоих тайных воздыханий.

ВЗАИМООТНОШЕНИЯ С ПЕРСОНАЖАМИ ВЕДУЩЕГО

Выбери из предложенных вариантов или придумай что-нибудь своё.

Ты ненавидишь:

- ☐ Дельца Сикстера. Он видел, как ты плачешь, и теперь должен умереть.
- ☐ Громилу Джонатса. Он забил до смерти твоего преддущего пса.
- ☐ Босса Марлотту. Она пытается тебя контролировать.

Ты защищаешь:

- ☐ Босса Джохаммеда. Вы с собакой едите его еду.
- ☐ Хронистку Астрину. Она тайно влюблена в тебя, но, конечно, никогда в этом не признается.
- ☐ Своего пса. Он один стоит десятка этих жалких мутантов.

ТВОЯ МЕЧТА

Выбери из предложенных вариантов или придумай что-нибудь своё.

- ☐ Убить следующего, кто косо на тебя посмотрит.
- ☐ Добиться взаимности от того, кого ты любишь.
- ☐ Оставить Ковчег далеко позади и осесть вместе с псом в каком-нибудь приятном местечке.

СНАРЯЖЕНИЕ

Ты начинаешь игру с d6 патронами, d6 порциями еды и d6 порциями воды.

Выбери один предмет: мотоциклетная цепь, самодельный нож (лёгкий предмет), праща (лёгкий предмет) или самодельная винтовка. Можешь купить дополнительное снаряжение в обмен на патроны.



ХРОНИСТ

Всё должно быть записано. У Народа должна быть своя летопись, и ничто не должно быть забыто. Старик всегда любил повторять, что прошлое существует, пока о нём помнят. Поэтому самые одарённые из мутантов стали хронистами и поклялись записать всю историю Народа от начала и до конца. Ты один из них, и даже смерть Старика не заставит тебя нарушить данное ему слово.

Типичные имена: Эристер, Олиас, Максим, Сайлас, Виктон, Амара, Данова, Джоалин, Хэннет, Майри.

Ключевая характеристика: эмпатия.

Специальный навык: воодушевление.

ВНЕШНОСТЬ

Выбери из предложенных вариантов или придумай что-нибудь своё.

- ❑ **Лицо:** болезненная бледность, сверкающая лысина, дружелюбный вид, пронизательный взгляд, невозмутимый вид.
- ❑ **Тело:** худощавый, горбун, кожа да кости, кривой.
- ❑ **Одежда:** потрёпанный комбинезон с цифрами на спине, дождевик, залатанный костюм, безделушки и талисманы эпохи Древних.

ДОСТОИНСТВА

Выбери одно из достоинств. Остальные можно получить по ходу игры. Описание достоинств см. в главе 4.

- ❑ Костоправ.
- ❑ Заводила.
- ❑ Артист.

ВЗАИМООТНОШЕНИЯ С ДРУГИМИ ГЕРОЯМИ

Выбери из предложенных вариантов или придумай что-нибудь своё.

- ... — главный герой/героиня твоей хроники, хотя и не знает об этом.
- ... не понимает своего предназначения, и твой долг — уберечь его/её от ошибок.
- ... — враг Народа.
- ... рано или поздно умрёт. Это всего лишь вопрос времени.

ВЗАИМООТНОШЕНИЯ С ПЕРСОНАЖАМИ ВЕДУЩЕГО

Выбери из предложенных вариантов или придумай что-нибудь своё.

Ты ненавидишь:

- ❑ Хрониста Девина. Он отравляет умы Народа своей сладкой ложью.
- ❑ Босса Марлотту. Невежественная дикарка.
- ❑ Разведчицу Кару. Она отказалась стать героиней твоей хроники.

Ты защищаешь:

- ❑ Свою записную книжку.
- ❑ Босса Джохаммеда. Он желает блага для всех нас.
- ❑ Железячника Понтиака. Его таланты пригодятся Народу в Новом мире.

ТВОЯ МЕЧТА

Выбери из предложенных вариантов или придумай что-нибудь своё.

- ❑ Превратить Ковчег в светоч культуры и прогресса.
- ❑ Написать хронику о поисках Эдема.
- ❑ Решить проблему с деторождением и обучить своего ребёнка всему, что нужно для жизни в Новом мире.

СНАРЯЖЕНИЕ

Ты начинаешь игру с d6 патронами, d6 порциями еды и d6 порциями воды.

Ты не получаешь снаряжения бесплатно, но можешь купить его в обмен на патроны.

БОСС

Человеческая цивилизация, может, и рухнула, но всеобщее равенство так и не наступило. Что в Древние времена, что сейчас — есть те, кто приказывает, и те, кто подчиняется. Ты из тех, кто приказывает. Немного хитрости, харизмы и насилия — и вот ты уже стоишь во главе банды мутантов, которые признают тебя своим лидером. Конечно, это не значит, что жизнь твоя легка и беззаботна — всегда есть другой босс, который хочет забрать то, что принадлежит тебе, или не в меру амбициозный подручный, который метит на твоё место.



Типичные имена: Августин, Кристоф, Максимон, Могагин, Оскарт, Бриктория, Элона, Ганнет, Натара, Бристина.

Ключевая характеристика: смекалка.

Специальный навык: лидерство.

ВНЕШНОСТЬ

Выбери из предложенных вариантов или придумай что-нибудь своё.

- ❑ **Лицо:** оспины, шрамы, безволосый, сальные волосы, водянистые глаза.
- ❑ **Тело:** величественная осанка, коротышка, толстяк, безногий (передвигается при помощи подручных).
- ❑ **Одежда:** костюм, платье, добротный комбинезон, шуба, шляпа, ювелирные украшения.

ДОСТОИНСТВА

Выбери одно из достоинств. Остальные можно получить по ходу игры. Описание достоинств см. в главе 4.

- ❑ Командир.
- ❑ Стрелки.
- ❑ Вымогатель.

ВЗАИМООТНОШЕНИЯ С ДРУГИМИ ГЕРОЯМИ

Выбери из предложенных вариантов или придумай что-нибудь своё.

- ... — твоя правая рука. Ему/ей ты веришь, как себе.
- ... украл/украла то, что принадлежит тебе, но думает, что ты об этом не знаешь.
- ... — крайне полезное оружие в твоём арсенале.
- ... посмел/посмела перечить тебе и непременно поплатится за это, когда придёт время.

ВЗАИМООТНОШЕНИЯ С ПЕРСОНАЖАМИ ВЕДУЩЕГО

Выбери из предложенных вариантов или придумай что-нибудь своё.

Ты ненавидишь:

- ❑ Босса Марлотту. Она твой заклятый враг.
- ❑ Громилу Джонатса. Он отказался вступить в твою банду.
- ❑ Разведчицу Кару. Она завела тебя в Зону и пыталась убить.

Ты защищаешь:

- ❑ Дельца Сикстера. Он работает на тебя.
- ❑ Хронистку Астрину. Ты хочешь, чтобы она сложила эпос о твоих деяниях.
- ❑ Громилу Илона. Он не раз спасал твою шкуру.

ТВОЯ МЕЧТА

Выбери из предложенных вариантов или придумай что-нибудь своё.

- ❑ Устранить всех конкурентов и стать единовластным правителем Ковчега.
- ❑ Построить новую цивилизацию, достойную Нового мира.
- ❑ Сложить с себя груз ответственности и почувствовать наконец вкус свободы.

СНАРЯЖЕНИЕ

Ты начинаешь игру с 2d6 патронами, 2d6 порциями еды и d6 порциями воды.

Выбери один предмет: шипованная бита, самодельный нож (лёгкий предмет) или самодельный пистолет. Можешь купить дополнительное снаряжение в обмен на патроны.

РАБ

Хорошо быть рабом — знать своё место, своё предназначение. Не испытывать мук выбора, выполнять приказы хозяина, быть послушным и полезным. И всё же где-то глубоко внутри ты лелеешь мечту об ином месте и о жизни, в которой всё могло бы сложиться иначе.



Типичные имена: Динк, Филс, Хент, Март, Вайло, Атия, Эрия, Хенни, Ким, Лин.

Ключевая характеристика: телосложение.

Специальный навык: стойкость.

ВНЕШНОСТЬ

Выбери из предложенных вариантов или придумай что-нибудь своё.

- ☐ **Лицо:** бесстрастный, уродливый, грубые черты лица, пустой взгляд, безволосый.
- ☐ **Тело:** мощный, мускулистый, худощавый, горбатый, нескладный.
- ☐ **Одежда:** отсутствует, цепи, рваная майка, грязный комбинезон.

ДОСТОИНСТВА

Выбери одно из достоинств. Остальные можно получить по ходу игры. Описание достоинств см. в главе 4.

- ☐ Циник.
- ☐ Бунтарь.
- ☐ Здоровяк.

ВЗАИМООТНОШЕНИЯ С ДРУГИМИ ГЕРОЯМИ

Выбери из предложенных вариантов или придумай что-нибудь своё.

- ... — твой хозяин/твоя хозяйка. Его/её воля для тебя — закон. Пока.
- ... хочет твоему хозяину зла. Приглядывай за ним/за ней.
- ... обращается с тобой как с мусором.
- ... — твой билет на свободу. Будь рядом.

ВЗАИМООТНОШЕНИЯ С ПЕРСОНАЖАМИ ВЕДУЩЕГО

Выбери из предложенных вариантов или придумай что-нибудь своё.

Ты ненавидишь:

- ☐ Босса Джохаммеда. Он твой бывший хозяин, который постоянно измывался над тобой.
- ☐ Громилу Илона. Он избивает тебя при каждой удобной возможности.
- ☐ Дельца Майликса. Он обещал тебе свободу, но обманул.

Ты защищаешь:

- ☐ Дельца Сикстера. Он скупает у тебя хозяйские секреты.
- ☐ Громилу Джонатса. Он время от времени подкармливает тебя.
- ☐ Рабыню Эриэль. Те, кто живёт на самом дне, должны держаться друг друга.

ТВОЯ МЕЧТА

Выбери из предложенных вариантов или придумай что-нибудь своё.

- ☐ Поднять восстание, убить всех боссов и освободить всех рабов.
- ☐ Верно служить хозяину до конца своих дней.
- ☐ Бежать из проклятого Ковчега навстречу лучшей жизни.

СНАРЯЖЕНИЕ

Ты начинаешь игру без патронов, но с d6 порциями еды и d6 порциями воды.

Выбери один предмет: шипованная бита, мотоциклетная цепь, праща (лёгкий предмет).





НАВЫКИ

Настольные ролевые игры — это диалог. Ведущий описывает сцену, игрок говорит, что делает его персонаж, ведущий описывает, как реагирует на его действия игровой мир, и так далее. Так, шаг за шагом, пишется ваша общая история. Однако мир игры «Мутанты. Точка отсчёта» — опасное место, населённое озлобленными и отчаявшимися людьми. Рано или поздно накал страстей достигнет критического уровня, точка невозврата останется далеко позади, и исход назревшего конфликта уже нельзя будет определить простым диалогом между ведущим и игроком. Рано или поздно настанет пора взять в руки кубики и применить один из *навыков* вашего персонажа.

ПРОВЕРКИ

В игре двенадцать общих навыков — ими может пользоваться любой мутант. Кроме того, каждой роли соответствует уникальный специальный навык. Каждый навык привязан к одной из характеристик — телосложению, ловкости, смекалке или эмпатии. Уровень владения тем или иным навыком оценивается по шкале от 0 до 5.

☢ ЗНАЧИТ УСПЕХ

Используя навык, опиши, что твой персонаж делает или говорит. Затем возьми кубики: кубики навыка (зелёные), число которых должно быть равно значению

нужного навыка; основные кубики (жёлтые), число которых должно быть равно текущему значению привязанной к нужному навыку характеристики; и (если ты используешь подходящий инструмент) кубики снаряжения (чёрные). Затем брось все эти кубики одновременно и посмотри, что на них выпало.



ОБЩИЕ НАВЫКИ:

- ☐ Выносливость (телосложение).
- ☐ Сила (телосложение).
- ☐ Драка (телосложение).
- ☐ Скрытность (ловкость).
- ☐ Проворство (ловкость).
- ☐ Стрельба (ловкость).
- ☐ Наблюдательность (смекалка).
- ☐ Понимание (смекалка).
- ☐ Знание Зоны (смекалка).
- ☐ Проницательность (эмпатия).
- ☐ Влияние (эмпатия).
- ☐ Лечение (эмпатия).



Успешной считается проверка, при которой на кубиках выпал хотя бы один знак ☢ — в противном случае

проверка является проваленной. Если при проверке выпало больше одного ☢, ты получаешь возможность проверить какой-нибудь полезный трюк (см. стр. 49).

Знак ☠: единице на основном кубике соответствует знак ☠. Эти знаки учитываются только при осуществлении рискованных проверок (см. стр. 44).

ПРОВЕРКИ НЕТРЕНИРОВАННЫХ НАВЫКОВ

Проверку общего навыка можно осуществить, даже если его значение равно нулю. Для этой проверки потребуется только соответствующая характеристика (основные кубики) и снаряжение (кубики снаряжения). Исключением из этого правила являются специальные навыки — проверку специального навыка можно пройти только в том случае, если его значение больше нуля.

ПРИМЕР

Крин замечает, что в развалинах копается несколько упырей. Она хочет подобраться поближе и посмотреть, что их так заинтересовало. Ловкость Крин равна 5, а скрытность — 2. Это значит, что для этой проверки ей понадобится 5 основных кубиков и 2 кубика навыка.

ПРОВАЛ — ДЕЛО ТОНКОЕ

Если при проверке на кубиках не выпало ни одного знака ☢, что-то пошло не так, как ты задумывал. Теперь твоя судьба в руках ведущего, именно он решает, что сейчас произойдёт с твоим персонажем. Единственное, что никак не может быть результатом провала, — это отсутствие последствий. Провал всегда чреват теми или иными неприятностями. В некоторых случаях правила описывают эти последствия, но зачастую разрешение ситуации целиком отдаётся на откуп ведущему. Возможно, персонаж получит повреждение, потеряет какой-нибудь ценный предмет, отправится к цели более долгой и опасной дорогой, а то и вовсе столкнётся с новой, неожиданной опасностью. Единственный шанс избежать провала — пойти на риск (см. ниже).

Сражения: провалы, которые случаются во время сражений (см. главу 6), являются в некотором роде исключением из этого правила. Обычно промах мимо цели — это уже достаточно неприятно, ведь оставшийся в живых противник наверняка постарается нанести ответный удар. Впрочем, ведущий при желании может ввести и дополнительные последствия — вдруг, пролетев мимо цели, выпущенная героем пуля попадёт в кого-то ещё?

КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ ОБЫЧНЫЕ КУБИКИ

Если у тебя нет возможности использовать специальные кубики для игры «Мутанты. Точка отсчёта», ты всегда можешь воспользоваться обычными игральными костями (однако даже в этом случае желательно использовать кубики трёх разных цветов).

На основных кубиках единицы соответствуют ☠, а шестёрки — ☢.

На кубиках навыка шестёрки соответствуют ☢.

На кубиках снаряжения единицы соответствуют ☠, а шестёрки — ☢.

ПРИМЕР

Бросив семь кубиков, Крин не получила ни одного ☢. Оступившись на груде обломков, она привлекает внимание упырей, которые издают воинственный клич и бросаются в атаку!

ПРОВЕРКИ ХАРАКТЕРИСТИК

Если действие, которое ты хочешь предпринять, не подпадает ни под один из описанных в игре навыков, вы с ведущим должны решить, нужна ли вообще в данном случае проверка. Ведущий всегда может прибегнуть к здравому смыслу и просто сказать, чем закончилось дело. Если же вы сочтёте, что проверка всё-таки необходима, ведущий сообщает, какая характеристика лучше подходит к ситуации, а игрок бросает соответствующее количество основных кубиков.

РИСКОВАННЫЕ ПРОВЕРКИ

Если тебе отчаянно нужна успешная проверка, ты всегда можешь пойти на риск. Чтобы превратить обычную проверку в рискованную, ты должен взять все использованные для данной проверки кубики, на которых не выпали знаки ☢, ☠ и ☠, и бросить их ещё раз. Если на всех кубиках, которые использовались во время проверки, сразу выпали знаки ☠, ☢ и (или) ☠, значит, на риск пойти не получится.

Обычно на риск стоит идти, если проверка провалена, но это не обязательно: ты можешь рискнуть, если хочешь просто набрать побольше ☢ — ведь их можно потратить на всевозможные полезные трюки! Естественно, риск не всегда оправдывается — об этом мы тоже вскоре расскажем.

Кубики снаряжения: если ты идёшь на риск, снаряжение, которое персонаж применял в этой проверке, может повредиться или сломаться (см. стр. 46).

Единственный шанс: пойти на риск во время каждой конкретной проверки можно только единожды. Как только ты бросаешь кубики во второй раз, всё, что тебе остаётся, — это принять последствия своего решения. Единственное исключение из этого правила — автоматический огонь (см. стр. 88).

☠ ЗНАЧИТ МУТАЦИЯ

Предпринимая рискованную проверку, герой выкладывается на полную катушку, невзирая на возможные неприятные последствия. Каждый знак ☠, полученный в результате рискованной проверки, причиняет пер-

сонажу одно *повреждение*, которое снижает значение задействованной в проверке характеристики. Обрати внимание, что при этом учитываются все ☠, вне зависимости от того, были они получены до того, как ты решил идти на риск, или после (о повреждениях и о том, как их лечить, рассказано в главе 6).

Однако есть и обратная сторона. В столь экстремальной ситуации тело мутанта начинает вырабатывать особые биологически и психически активные вещества: за каждое полученное в результате рискованной проверки повреждение мутант получает по одному пункту мутации, которые позволяют ему активировать сверхъестественные способности своего организма (см. главу 5). Да, невероятная мощь требует невероятных усилий...

ОПИСЫВАЙ СВОИ ДЕЙСТВИЯ

Настольная ролевая игра — это процесс создания общей истории. Проверка навыка или характеристики — это лишь кульминация того, что ты хочешь совершить. Для начала опиши, что именно ты собираешься предпринять, чтобы все знали, что будет делать твой персонаж, чем он рискует и чего желает добиться. Потом брось кубики, посмотри, что получилось, и, в зависимости от результата, опиши, что думает твой персонаж, что делает, что говорит, как реагируют на происходящее его враги. Если ты идёшь на риск, опиши, как именно. Иными словами, когда дело доходит до повествования, не стесняйся брать инициативу в свои руки. Однако помни, что окончательное решение за ведущим: именно он описывает, что происходит, если проверка оканчивается провалом.

ПРОВАЛ ДВИГАЕТ ИСТОРИЮ

Провал проверки не всегда означает, что персонаж не добился того, чего хотел. Ведущий может объявить, что действие удалось, но в процессе случилась какая-нибудь неприятность. Этот принцип называется «провал двигает историю». «Провал» в данном случае будет означать «успех, за который пришлось заплатить». С его помощью можно без особого труда избежать ситуаций, когда развитие истории стопорится из-за неудачной проверки.

СКРЫТНОСТЬ





ДРАКА

ПРИМЕР

Громила Хагаст хочет как следует врезать дельцу Сикстеру. Игровой Хагаст бросает три кубика навыка (драка 3) и пять основных кубиков (телосложение 5). В результате проверки на кубиках выпадает два , но ни одного . Теперь игрок знает, что если он решит пойти на риск, то Хагаст получит как минимум два повреждения, а значит, его телосложение снизится на два пункта, ведь полученные так и останутся на столе. Решив, что дело того стоит, он берёт оставшиеся шесть кубиков и проходит рискованную проверку, получая, однако, не только вожаденный , но и ещё один . Хагаст добивается успеха, но сам при этом получает три пункта урона и три пункта мутации. Теперь у Сикстера шикарный фонарь под глазом, а Хагасту предстоит некоторое время помучиться с растянутыми связками.

ЕДИНСТВЕННЫЙ ШАНС

Как правило, если ты пытаешься совершить какое-нибудь действие, у тебя есть только одна попытка. Если проверка не удаётся, а решение пойти на риск не оправ-

дывает себя, ты не можешь просто взять и повторить то же самое действие ещё раз. Ты должен выбрать иной подход к решению проблемы или подождать, пока обстоятельства не изменятся (неважно, к лучшему или к худшему). Конечно, персонаж другого игрока волен попытаться счастья там, где твой персонаж потерпел неудачу.

Естественно, в сражении (см. главу 6) ведущему следует быть куда более снисходительным. Это значит, что герой может спокойно ход за ходом атаковать одну и ту же цель: достаточно, если он каждый раз будет просто по-разному описывать действия своего персонажа.

НАВЫКИ И ПЕРСОНАЖИ ВЕДУЩЕГО

Персонажи ведущего пользуются теми же навыками по тем же правилам, что и персонажи игроков — проходят проверки, идут на риск, получают повреждения и пункты мутаций. Главное отличие состоит в том, что персонажи ведущего проходят проверки только в том случае, если их действия (любые — от попытки убить до попытки спасти от смерти) имеют непосредственное отношение к персонажам игроков. Во всех остальных случаях ведущий может просто описывать происходящее, не прибегая к проверкам вовсе.

КАЧЕСТВО СНАРЯЖЕНИЯ

Чтобы повысить свои шансы на успех, персонаж может использовать снаряжение. Под это понятие подпадает множество всевозможных вещей — от бейсбольной биты и крепкой верёвки до пары потрясающе стильных тёмных очков работы Древних.

Если применить любой из этих предметов по назначению, при проверке ты сможешь использовать дополнительные (чёрные) кубики снаряжения, которые позволят тебе повысить вероятность получить и добиться успеха. Количество этих дополнительных кубиков снаряжения определяется показателем качества снаряжения, который указан в таблицах на стр. 88, 89 (оружие) и 265 (прочее снаряжение).

Помни, что при проверке можно использовать только один предмет снаряжения.

ПОЛОМКА СНАРЯЖЕНИЯ

Когда персонаж использует снаряжение и при этом идёт на риск (см. выше), есть вероятность, что это снаряжение будет повреждено или даже сломано. Каждый , полученный в результате рискованной проверки, означает, что использованный предмет получает

повреждение, которое снижает качество снаряжения на 1 пункт (повреждённый предмет, естественно, работает хуже, чем новый). Полученные  не пополняют запас пунктов мутации — так работают только .

Если качество предмета снижается до нуля, он ломается. Такой предмет нельзя использовать, а эффект сломанного артефакта не учитывается при подсчёте уровня развития Ковчега (см. стр. 118).

Починка снаряжения: хороший железячник может починить повреждённое и сломанное снаряжение (см. стр. 54). Для этого ему потребуется несколько часов и проверка ремесла. В случае успеха все полученные предметом повреждения удаётся устранить. В случае провала повреждения становятся постоянными, а качество предмета снижается навсегда. Если провалом окончилась попытка починить сломанный предмет, он приходит в негодность окончательно. Так что трижды подумай, прежде чем позволять всяким самозванцам копаться в твоих вещах!

ПРИМЕР

Сикстер выхватывает свой самодельный пистолет и стреляет в Хагаста. Ловкость Сикстера равна 3, навык стрельбы равен 1, а качество его пистолета равно +1. Соответственно, играющий Сикстера бросает три основных кубика, один кубик навыка, один кубик снаряжения и в результате получает один  и один . Игрок решает пойти на риск, прекрасно осознавая, что пистолет Сикстера после этого точно сломается. Он повторно бросает три кубика, получает второй , и качество пистолета снижается до нуля.

МОДИФИКАТОРЫ

Когда обстоятельства на твоей стороне, ты получаешь возможность пройти проверку с дополнительными кубиками навыка. Когда обстоятельства против тебя, количество кубиков навыка, которые ты можешь использовать при проверке, наоборот, снижается. Эти внешние факторы называются модификаторами.

Модификатор +1 означает, что при проверке ты получаешь один дополнительный кубик навыка; +2 — два кубика навыка и т.д. Модификатор -1 означает, что при проверке ты получаешь на один кубик навыка меньше, чем обычно; -2 — два кубика навыка меньше и т.д.

Как бы то ни было, модификаторы не влияют ни на количество основных кубиков, ни на количество кубиков снаряжения — только на количество кубиков навыка.

Обрати внимание, что на одну и ту же проверку одновременно могут воздействовать и положитель-

ные, и отрицательные модификаторы — в этом случае их нужно просто сложить. Так, например, модификаторы +2 и -1 в сумме дают модификатор +1.

Отрицательное количество кубиков: если благодаря модификаторам количество используемых при проверке кубиков навыка снижается до нуля, значит, тебе придётся обходиться только основными кубиками и кубиками снаряжения (если оно у тебя есть). Если же отрицательный модификатор настолько велик, что число используемых при проверке кубиков навыка становится меньше нуля, значит, тебе придётся использовать ещё и соответствующее количество «отрицательных» кубиков навыка. Каждый знак , выпавший на одном из таких кубиков, нейтрализует один знак , выпавший на основном кубике или на кубике снаряжения. Если ты идёшь на риск, то в рискованной проверке используются и «отрицательные» кубики навыка (конечно, кроме тех, на которых уже выпали .

Значение модификатора зависит от сложности выполняемой задачи и наличия помощи (или помех) со стороны других персонажей.

СЛОЖНОСТЬ

Обычно ведущему не нужно задумываться о том, насколько сложным является заявленное игроком действие — если дело вообще дошло до проверки, это уже означает, что задача будет незаурядной. Однако в некоторых ситуациях ведущий может счесть, что те или иные обстоятельства осложняют или, наоборот, облегчают выполнение задуманного. Можешь использовать эту таблицу как ориентир для определения сложности.

ПРОВЕРКА	МОДИФИКАТОР
Элементарная	+5
Простая	+2
Несложная	+1
Стандартная	+0
Непростая	-1
Сложная	-2
Экстремальная	-5

Иногда модификаторы зависят от ситуации, предусмотренной правилами игры, — например, если персонаж тщательно целится из своего оружия (см. стр. 87), стре-

ляет с большой дистанции или находится в невыгодной позиции во время ведения переговоров (см. стр. 84). В некоторых случаях положительный модификатор могут обеспечивать достоинства персонажей (см. главу 4).

В тексте сложность проверки обозначается положительным или отрицательным числом в скобках: например, проверка силы (-2) или проверка стрельбы (+1).



ШАНСЫ НА УСПЕХ

Когда бросаешь сразу много кубиков, бывает непросто оценить, насколько велик шанс успеха. Вероятность этого события при количестве кубиков от 1 до 10 указана в этой таблице. В третьей колонке приведена вероятность успеха рискованной проверки.

КОЛИЧЕСТВО КУБИКОВ	ШАНС УСПЕХА...	... ЕСЛИ ПОЙТИ НА РИСК
1	17%	29%
2	31%	50%
3	42%	64%
4	52%	74%
5	60%	81%
6	67%	87%
7	72%	90%
8	77%	93%
9	81%	95%
10	84%	96%



ПРИМЕР

Сикстер запирается внутри своего трейлера. Разъярённый Хагаст пытается опрокинуть ржавую развалюху и столкнуть её в журчащий на дне оврага грязный ручей. Телосложение Хагаста равно 5, сила равна 1, но ведущий решает, что трейлер достаточно велик, чтобы сделать эту проверку силы сложной (-2). Соответственно, играющий Хагаста бросает пять основных кубиков и один «отрицательный» кубик навыка. Результат неутешительный — на основном кубике выпадает один , и в другой ситуации Хагаст добился бы успеха, но проблема в том, что на «отрицательном» кубике тоже выпадает , который компенсирует успех, и проверка заканчивается провалом! Теперь игроку предстоит решить, стоит ли ради места Сикстеру идти на риск.

ПОМОЩЬ

Персонажи игроков и ведущего могут помочь твоему герою с проверками. Главное правило — об этом нужно объявить заранее, до того, как ты пройдёшь проверку. Кроме того, это должно выглядеть правдоподобно с точки зрения повествования, т.е. помощник должен находиться там же, где и персонаж, которому он помогает, и при этом иметь реальную возможность хоть как-то повлиять на его действия. Впрочем, окончательное решение остаётся за ведущим.

Каждый помощник обеспечивает модификатор +1. В одной проверке может участвовать не более трёх помощников, так что максимально возможный модификатор помощи равен +3.

Специальные навыки: персонаж не может получать и оказывать помощь, когда происходит проверка специального навыка — с этой задачей каждому предстоит справляться в одиночку.

Сражения: помощь в сражении (см. главу 6) считается действием (см. стр. 82).

Хроники: специальный навык хронистов, воодушевление, можно использовать для того, чтобы помогать другим персонажам. Подробнее смотри на стр. 59.

Персонажи ведущего могут помогать друг другу точно так же, как и персонажи игроков (во время сражений большим количеством персонажей ведущего проще управлять, разбив их на группы помогающих друг другу бойцов).

ПРИМЕР

Крин с товарищами отправляется в Зону. Крин хочет пробраться внутрь полуразрушенного здания, где, как она думает, можно найти артефакт. Хагаст помогает ей, и Крин получает модификатор +1.

ОДНОВРЕМЕННЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Персонажи не могут помогать друг другу, если они выполняют одно и то же действие одновременно, например, если пытаются выжить в снежной буре (выносимость) или пробраться незамеченными мимо банды упырей (скрытность) — в этом случае каждый персонаж проходит проверку самостоятельно. Если персонаж кому-то помогает, значит, сам он это действие не выполняет.

Трюки: некоторые навыки позволяют персонажу выручать товарищей — если в результате проверки он получит несколько  и решит потратить их на трюки. Персонажу, которого герой выручает, не обязательно проходить эту проверку самостоятельно. Более того, трюк может помочь даже персонажу, который уже попытался пройти эту проверку, но не добился успеха.

ВСТРЕЧНЫЕ ПРОВЕРКИ

Иногда для того, чтобы гарантировать успех, одного  может оказаться недостаточно. Обычно это происходит в случае, если тебе необходимо превзойти результат проверки противника — эта ситуация называется *встречной проверкой*. Чтобы добиться успеха при встречной проверке, у тебя на кубиках должно выпасть больше , чем у противника. При этом каждый выпавший у противника  «отменяет» один твой , а идти на риск может только инициатор встречной проверки.

Встречные проверки используются в социальных конфликтах (см. стр. 84) и при проверках скрытности (см. стр. 50). Ведущий, сообразуясь с ситуацией, конечно же, имеет право назначить встречную проверку и по своему усмотрению, например, если два персонажа решили побороться на руках, то будет вполне уместна встречная проверка силы против силы.

Сражения: в сражении (глава 6) участие во встречной проверке считается действом только для того, кто её инициирует. Защита в драке (см. стр. 86) технически не является встречной проверкой, поскольку использует несколько иную механику.

ОБЩИЕ НАВЫКИ

Этот раздел рассказывает об общих навыках, которыми могут пользоваться все персонажи игроков и ведущего. В описании каждого из двенадцати общих навыков дано примерное представление о том, чего ожидать в случае успеха и провала его проверки. Помни, что всё сказанное там не стоит воспринимать буквально: одна из задач ведущего — интерпретировать правила в соответствии с текущей ситуацией.

Трюки: при помощи большинства навыков можно совершать так называемые трюки. Трюк — это дополнительный полезный эффект, который ты можешь выбрать, если в результате проверки получишь больше одного . Как правило, каждый дополнительный  после первого позволяет тебе совершить один трюк.



ВЫНОСЛИВОСТЬ

ВЫНОСЛИВОСТЬ (ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ)

Зона не гостеприимна, и когда персонажу приходится особенно тяжело, когда ноги отказываются делать ещё один шаг, ты проходишь проверку выносливости. Этот навык пригодится твоему герою, если тот попытается сплавиться по бурной реке или, например, пережить резкое похолодание (см. стр. 96).

Провал: персонаж больше не может вынести таких нагрузок — ему нужно срочно отдышаться и передохнуть хотя бы пару часов. Но что если по его следу идут какие-нибудь хищные твари?

Успех: персонаж преодолевает усталость и боль. Шаг за шагом, час за часом — надолго ли его хватит?

Трюк: каждый  позволяет герою выручить персонажа игрока или ведущего, находящегося в той же ситуации. Тем, кому он помогает, проходить проверку выносливости не нужно. Этот трюк можно выполнить, даже если при проверке персонаж получил только один  — это значит, что герой жертвует собой ради товарища.



СТРЕЛЬБА

СИЛА (ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ)

Груда обломков преграждает путь? Нужно поднять или сдвинуть что-то тяжёлое? Используй этот навык всякий раз, когда персонаж пытается продемонстрировать мощь своих мускулов.

Провал: слишком тяжело. Придётся придумать что-нибудь другое. И что если шум привлёк чьё-то нежелательное внимание?

Успех: тебе с трудом удаётся то, что ты задумал.

Трюки: если ты получаешь больше одного , можешь выбрать один из следующих трюков.

- ❑ Персонаж с силой отталкивает или отбрасывает то, что пытался сдвинуть или поднять. Одна цель в рамках нулевой дистанции от него получает урон, равный количеству дополнительных .
- ❑ Если ситуация позволяет, персонаж может обнаружить скрытый проход или предмет. Все детали остаются на откуп ведущему.

ДРАКА (ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ)

Мир игры «Мутанты. Точка отсчёта» — жестокое место, где нередко приходится драться не на жизнь, а на смерть. Пройди проверку этого навыка, если персонаж атакует противника холодным оружием или без оружия вовсе. Подробнее о сражениях рассказано в главе 6.

Провал: персонаж промахивается. Наступает черёд противника действовать.

Успех: точное попадание. Противник получает урон, равный показателю урона оружия, которым был нанесён удар (см. стр. 89).

Трюки: каждый дополнительный  ты можешь обменять на один из этих трюков.

- ❑ Персонаж наносит дополнительный пункт урона. Этот трюк можно выбрать несколько раз.
- ❑ Персонаж изматывает противника, и тот получает один пункт усталости (см. стр. 90).
- ❑ Значение инициативы персонажа повышается на 2 пункта (см. стр. 81). Этот эффект вступает в силу в следующем раунде сражения.
- ❑ Персонаж выбивает оружие или другой предмет, который противник держит в руках. Если предметов несколько, ты сам выбираешь, какой из них будет выбит. Выбитый предмет можно подобрать. В бою это считается манёвром (см. стр. 82).
- ❑ Персонаж опрокидывает противника на землю или отталкивает его (например, чтобы тот упал с обрыва или вылетел сквозь дверной проём).
- ❑ Персонаж берёт противника в захват. Чтобы освободиться, противнику придётся победить во встречной проверке драки. В противном случае он освободится, только если твой персонаж его отпустит или станет небоеспособным. Пока противник находится в захвате, он не может предпринимать других действий (и манёвров).

Оружие: в драке можно использовать холодное оружие типа дубинок, ножей, копий и т.п. (см. стр. 88).

Защита: если противник атакует в драке, персонаж может попытаться *защититься*. Защита — это тоже проверка драки, но со своим собственным набором трюков (см. стр. 86).

СКРЫТНОСТЬ (ЛОВКОСТЬ)

Порой, чтобы избежать кучи неприятностей, проще обойти противника стороной. Используй этот навык, если хочешь, чтобы твой персонаж остался незамеченным, устроил засаду или атаковал противника исподтишка (см. стр. 84). В любом случае это встречные проверки (см. стр. 49), в которых скрытность персонажа противопоставляется наблюдательности соперника.

Провал: противник слышит или видит персонажа. Элемент неожиданности утерян.

Успех: персонаж невидим и неслышим, как тень в ночи.

Трюк: за каждый дополнительный  персонаж получает модификатор +1 при проверке атаки исподтишка, если предпринимает её сразу после проверки скрытности.

ПРОВОРСТВО (ЛОВКОСТЬ)

Когда в воздухе начинает пахнуть жареным и приходит время спасать собственную шкуру, важно сохранять трезвый рассудок и, желательно, двигаться как можно быстрее. Этот навык понадобится персонажу, когда тот захочет спешно покинуть поле боя или избежать другой опасной ситуации. О том, как этот навык использовать непосредственно во время сражения, подробно рассказано в главе 6.

Провал: персонаж двигается слишком медленно, оказывается в тупике и т.п. Готовься встретить неприятности лицом к лицу.

Успех: персонаж избегает опасности. Пока что.

Трюк: каждый  позволяет герою выручить персонажа игрока или ведущего, находящегося в той же ситуации. Тем, кому он помогает, проходить проверку проворства не нужно. Этот трюк можно выполнить, даже если при проверке персонаж получил только один  — это значит, что герой жертвует собой ради товарища.

Акробатика: кроме того, навык проворства используется, когда персонаж пытается удержать равновесие, прыгать или лазать по стенам, деревьям и т.п. Помни, что в случае провала персонаж может упасть, а падение с большой высоты может оказаться смертельным!

СТРЕЛЬБА (ЛОВКОСТЬ)

Если есть огнестрельное оружие и патроны к нему, с противником можно разобраться на расстоянии, не рискуя испачкаться в крови. В Ковчеге всегда можно выменять какое-нибудь ценное барахло на новенький самодельный пистолет или винтовку (см. таблицу в конце книги), а на просторах Зоны вполне может пасть мощное огнестрельное оружие Древних.

Провал: персонаж промахивается. Может, пуля попадает куда-то ещё? Или звук выстрела привлекает чьё-нибудь нежелательное внимание?

Успех: точное попадание. Противник получает урон, равный показателю урона оружия, из которого был произведён выстрел (см. стр. 89).

Трюки: каждый дополнительный  ты можешь обменять на один из этих трюков.

- ❑ Персонаж наносит дополнительный пункт урона. Этот трюк можно выбрать несколько раз.
- ❑ Персонаж выматывает противника, и тот получает один пункт усталости (см. стр. 90).
- ❑ Значение инициативы персонажа повышается на 2 пункта (см. стр. 81). Этот эффект вступает в силу в следующем раунде сражения.
- ❑ Персонаж выбивает оружие или другой предмет, который противник держит в руках. Если предметов несколько, ты сам выбираешь, какой из них будет выбит. Выбитый предмет можно подобрать. В бою это считается манёвром (см. стр. 82).
- ❑ Точное попадание опрокидывает противника на землю или отбрасывает его (например, чтобы тот упал с обрыва или вылетел сквозь дверной проём).

Перезарядка: самодельное оружие обычно однозарядное, так что перезаряжать его нужно после каждого выстрела. В сражении перезарядка считается манёвром. Многоствольное самодельное оружие (см. стр. 87) и оснащённые магазинами огнестрельные артефакты позволяют сделать несколько выстрелов подряд без перезарядки.

НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТЬ (СМЕКАЛКА)

Если хочешь остаться в живых на просторах Зоны, лучше быть настороже и внимательнее смотреть по сторонам. Заметив что-нибудь вдалеке, персонаж может пройти проверку наблюдательности, чтобы рассмотреть объект (предмет, существо или место) повнимательнее. Наблюдательность также используется во встречных проверках против скрытности.

Провал: персонаж либо вообще не понимает, что именно пытается разглядеть, расслышать и т.п., либо приходит к неверному заключению. Ведущий выдаёт тебе ложную информацию, которую твой герой считает истинной.

ПРИ ПОИСКЕ СПРЯТАННЫХ ПРЕДМЕТОВ ПРОВЕРКИ НЕ НУЖНЫ

В игре «Мутанты. Точка отсчёта» тебе не нужно осуществлять проверки при поиске спрятанных предметов, секретных дверей, улик и т.п. Достаточно просто сказать ведущему, что персонаж обыскивает нужное место, и тот опишет тебе всё, что твой герой там найдёт (если, конечно, там есть что искать).

НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТЬ



Успех: персонаж понимает, что именно пытается разглядеть, расслышать и т. п., он узнаёт, представляет объект наблюдения опасностью или же нет. Все детали остаются на усмотрение ведущего.

Трюки: каждый дополнительный  позволяет тебе получить ответ на один из этих вопросов.

- ❑ Объект идёт по моему следу?
- ❑ Объект один или где-то неподалёку обретаются его товарищи?
- ❑ Как мне попасть внутрь объекта/обойти объект стороной/спрятаться от объекта?

ПОНИМАНИЕ (СМЕКАЛКА)

Для большинства мутантов постапокалиптический мир — место странное и непонятное. Большая часть знаний об эпохе Древних утрачена, похоронена под руинами мёртвых городов. Проверка понимания понадобится, если персонаж захочет достичь взаимопонимания с незнакомцами (см. стр. 84), прочесть древние письмена, узнать, какие функции выполняло разрушенное временем здание, или использовать артефакт, требования которого превышают текущий уровень развития твоего Ковчега. Более подробно об артефактах рассказано в главе 7.

Провал: персонаж либо вообще не понимает, с чем имеет дело, либо приходит к неверному заключению. Ведущий выдаёт тебе ложную информацию, которую твой герой считает истинной.

Успех: персонаж понимает природу или функцию того, с чем имеет дело. Если это артефакт, герой понимает, как им пользоваться.

Трюки: каждый дополнительный  позволяет герою немедленно научиться пользоваться артефактом ещё одного персонажа.

ЗНАНИЕ ЗОНЫ (СМЕКАЛКА)

Зона, раскинувшаяся за пределами Ковчега, неизведанна и таинственна. Лишь немногие из твоего Народа — в основном разведчики и особо отважные хронисты — бывали снаружи и знают, чего ожидать от её диких пустошей. Этот навык понадобится тебе, когда ты столкнёшься с неведомым чудовищем или феноменом и захочешь узнать, с кем или чем тебя свела судьба. При проверке знания Зоны действует модификатор, величина которого зависит от того, насколько часто встречается объект твоего интереса (см. главу 13).

Провал: ты либо не знаешь, с чем имеешь дело, либо ошибаешься. Ведущий выдаёт тебе полностью или частично ложную информацию, которую твой герой считает истинной.

Успех: ты узнаешь природу и базовые свойства того, с чем имеешь дело.

Трюки: каждый дополнительный  позволяет тебе получить ответ на один из этих вопросов.

- ❑ Какую опасность это существо/феномен представляет для тебя?
- ❑ Как ты можешь одолеть это существо/феномен?

ПРОНИЦАТЕЛЬНОСТЬ (ЭМПАТИЯ)

Способность читать любого мутанта как открытую книгу порой может оказаться полезнее, чем заряженное оружие. Пройди проверку проницательности, если кто-то пытается оказать влияние на твоего персонажа (см. выше/ниже). Кроме того, прибегнув к этому навыку, можно узнать настроение персонажа ведущего или его отношение к твоему персонажу. В любом случае герой должен находиться в рамках средней дистанции от цели (см. стр. 82).

Провал: персонаж либо не считывает свою цель, либо ошибается. Ведущий выдаёт тебе полностью или частично ложную информацию, которую твой герой считает истинной.

Успех: ведущий сообщает тебе, какую эмоцию цель испытывает в данный момент — ненависть, страх, презрение, любовь и т.д.

Трюки: каждый дополнительный ☢ позволяет тебе получить ответ «да» или «нет» на один из этих вопросов, касающихся персонажа, которого ты пытаешься считать.

- ❑ Говорит ли он правду?
- ❑ Желает ли он тебе зла?
- ❑ Нужно ли ему что-нибудь от тебя?

Незнакомцы: если персонаж ведущего, которого ты хочешь считать, не является одним из мутантов Ковчега, при проверке действует модификатор -1, поскольку понять незнакомца всегда сложнее, чем того, кого знаешь много лет.

ВЛИЯНИЕ [ЭМПАТИЯ]

Ложь, убеждение, шантаж, обольщение и соблазнение — вот лишь немногие инструменты, с помощью которых можно заставить другого мутанта принять твою точку зрения. В любом случае это встречающая проверка (см. стр. 49), при которой влияние персонажа противопоставляется проницательности противника. Помни, что при проверке влияния ведущий должен назначить модификатор в зависимости от задействованных рычагов влияния (см. стр. 84).

Провал: оппонент отказывается слушать твоего персонажа и игнорирует все его требования. Отношение оппонента к герою ухудшается (оппонент может даже атаковать героя, если тот его спровоцирует).

Успех: оппонент нехотя соглашается сделать так, как хочет персонаж, но только на определённых условиях (все детали остаются на откуп ведущему, но сделка должна быть по возможности справедливой). Согласиться на встречное предложение или отказаться от сделки — решать тебе.

Трюк: особенно успешная проверка влияния позволяет подорвать уверенность собеседника в собственных силах. Оппонент получает по одному пункту стресса (см. стр. 90) за каждый дополнительный ☢, вложенный в этот трюк. Если из-за полученного стресса противник

становится небоеспособным, он соглашается сделать так, как хочет твой персонаж, не требуя ничего взамен.

Чужое влияние: персонажи ведущего и других игроков также могут оказывать влияние на твоего персонажа. Если герой проигрывает во встречной проверке, ты должен обозначить условия, при выполнении которых он согласится сделать так, как хочет оппонент.

ЛЕЧЕНИЕ [ЭМПАТИЯ]

Когда обстоятельства складываются не лучшим образом, когда Зона берёт над героем верх, когда он, едва дыша, валяется в радиоактивной грязи, ему остаётся рассчитывать только на верных товарищей. Существует две области применения этого навыка.

Первая помощь: если из-за полученных повреждений значение одной из характеристик твоего персонажа падает до нуля, он становится небоеспособным. Если ока-

ЛЕЧЕНИЕ



зять небоеспособному персонажу первую помощь, он немедленно придёт в себя, а каждый , полученный в результате проверки, позволит восстановить значение пострадавшей характеристики на один пункт. Обрати внимание, что оказание первой помощи не требует траты ресурсов, как естественное восстановление (см. стр. 92), а при провале проверки ничего не происходит.

Неотложная помощь: если персонаж получает смертельную травму, проверка лечения — это единственное, что может его спасти. Провал при оказании неотложной помощи может убить пациента, так что будь предельно осторожен. Подробнее о травмах и их лечении рассказано на стр. 93.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАВЫКИ

Помимо двенадцати общих навыков есть ещё восемь специальных — по одному на каждую роль. Все они описаны здесь, в этом разделе.

НАВЫК ГРОМИЛЫ: ЗАПУГИВАНИЕ (ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ)

Всякий в Ковчеге знает, что встреча с твоим персонажем не сулит ничего хорошего, и порой для этого ему даже не приходится никого бить. Твой герой прекрасно знает, как себя вести, чтобы подавлять (или провоцировать) других людей. Используй запугивание, когда хочешь получить желаемое исключительно за счёт наглого поведения и грозного внешнего вида своего персонажа. Рычаги влияния (см. стр. 84) в случае с запугиванием действуют точно так же, как и при проверке влияния. Обрати внимание, что проверка запугивания становится встречной, только если твой оппонент тоже громила — в этом случае он будет использовать своё запугивание против твоего.

Провал: оппонент отказывается подчиняться негодяю вроде твоего персонажа. Он может даже атаковать тебя (или затаить обиду до более подходящего момента).

Успех: оппонент должен либо немедленно атаковать твоего персонажа (при помощи драки, стрельбы или мутации), либо сделать то, что хочет твой персонаж.

Трюк: особенно успешная проверка запугивания позволяет посеять страх в сердце оппонента. Он получает по одному пункту стресса (см. стр. 90) за каждый дополнительный , вложенный в этот трюк. Если из-за полученного стресса противник становится небоеспособным, он беспрекословно соглашается сделать то, что хочет твой персонаж.

НАВЫК ЖЕЛЕЗЯЧНИКА: РЕМЕСЛО (СМЕКАЛКА)

Зона — это бесконечная земля обетованная, буквально усыпанная негодными на первый взгляд вещами эпохи Древних, из которых твой персонаж может собрать что-нибудь нужное. Он постоянно подбирает всякий многообещающий утиль, так что, покопавшись в своих запасах и потратив несколько часов на проверку ремесла, твой герой вполне может соорудить какое-нибудь полезное приспособление. Вот лишь несколько примеров:

- ❑ Самодельное оружие (см. стр. 88 и 89).
- ❑ Стрелы ×4.
- ❑ Самодельный доспех. Класс защиты 3 (см. стр. 90).
- ❑ Самодельный щит из дорожного знака. Класс защиты 3.
- ❑ Защитный плащ. Обеспечивает класс защиты 3 против Гнили (см. стр. 130).
- ❑ Тёплая одежда. Качество +3 при проверках выносливости против холода.
- ❑ Заряд взрывчатки. Мощность взрыва 6 (см. стр. 97).
- ❑ Факел.
- ❑ Светильник (см. стр. 265). Работает на выпивке (1 порция/час) или от аккумулятора (артефакт).
- ❑ Самодельный бинокль. Качество +1 при проверках наблюдательности.
- ❑ Клаксон. Производит звук, который слышно за несколько километров.
- ❑ Самогонный аппарат. Производит d6 порций выпивки за несколько часов.
- ❑ Маскировочная накидка. Качество +2 при проверках скрытности.
- ❑ Самодельный плот. Позволяет группе до пяти мутантов перемещаться по воде.
- ❑ Самодельная тележка/волокуша. Позволяет перевозить кучу снаряжения и утиля.
- ❑ Воздушный шар. Может поднять в воздух одного мутанта. Запаса тёплого воздуха хватит на несколько сотен метров полёта.

Компоненты: прежде чем проходить проверку ремесла, ты должен описать, какие детали использует твой персонаж, и каким образом он их соединяет. Прояви фантазию — использовать можно любые сломанные предметы эпохи Древних. Соединять компоненты можно проволокой, верёвками, скотчем, изолентой, ржавыми гвоздями и т.п. Все эти подробности не играют роли с точки зрения правил и нужны только для того, чтобы глубже погрузиться в атмосферу постапокалиптического мира.

Осложнения: некоторые предметы соорудить не так-то просто, так что на пути к осуществлению осо-

бенно амбициозного конструкторского замысла ведущий вполне может разместить одно-два осложнения вроде этих.

- ❑ На осуществление задумки уйдёт несколько дней.
- ❑ Для осуществления задумки понадобится какая-то определённая деталь, которой у тебя нет. Но ты знаешь, где её достать...
- ❑ Для осуществления задумки понадобится доступ к мастерской или другому общественному проекту.
- ❑ Для работы устройству понадобится определённый артефакт.

Провал: при провале проверки ремесла происходит что-то плохое. Снаряжение разваливается на куски в самый ответственный момент, а то и вовсе взрывается прямо у героя в руках. Ты можешь попытаться собрать аналогичный предмет ещё раз, только если придумаешь конструкцию с применением других компонентов. Как вариант, ведущий может позволить собрать ту же самую конструкцию, но уже с осложнением.

Успех: в случае успеха персонажу удастся воплотить задуманную конструкцию. К сожалению, главная проблема самодельных устройств заключается в их ненадёжности — однажды выполнив свою задачу (защита, атака, перемещение в соседний сектор и т.д.), они сразу и бесповоротно приходят в негодность. Только трюки позволяют создавать более долговечные и полезные вещи.

Трюки: каждый дополнительный  можно обменять на один из трюков.

- ❑ Устройство получается на удивление прочным, так что им можно будет воспользоваться больше одного раза. Такой предмет может сломаться, но только в соответствии с обычными правилами поломки снаряжения (см. стр. 46).
- ❑ Качество снаряжения увеличивается на 1 пункт.
- ❑ Если это оружие, наносимый им урон увеличивается на один пункт.
- ❑ Если это огнестрельное оружие, оно получает дополнительный ствол. Этот трюк можно выбрать несколько раз — чем больше у оружия стволов, тем больше выстрелов из него можно сделать без перезарядки.
- ❑ Класс защиты доспеха или защитного плаща увеличивается на 1 пункт. Этот трюк можно выбрать несколько раз.
- ❑ Мощность взрыва заряда взрывчатки увеличивается на 3 пункта. Этот трюк можно выбрать несколько раз.

- ❑ Ты начинаешь заряд взрывчатки металлическими обломками и увеличиваешь наносимый взрывом базовый урон до 2 пунктов (см. стр. 97).
- ❑ Грузоподъёмность самодельного плота увеличивается вдвое.

Ремонт: твой персонаж может не только создавать новые, но и чинить повреждённые и сломанные вещи. Для этого потребуется несколько часов и проверка ремесла. В случае успеха все полученные предметом повреждения удаётся устранить. В случае провала повреждения становятся постоянными, навсегда снижая качество предмета. Если провалом окончилась попытка починить сломанный предмет, он приходит в негодность уже окончательно.





Транспортные средства: некоторые железячники испытывают особенную страсть к автомобилям, мотоциклам и другим транспортным средствам эпохи Древних. Их самая заветная мечта — найти более или менее сохранившуюся ездовую машину, отремонтировать её и превратить в громовую колесницу, способную пересечь Зону вдоль и поперёк. Подробнее о транспортных средствах рассказано в главе 6.

Наткнувшись на транспортное средство в относительно приличном состоянии, герой может попытаться отремонтировать его, прибегнув к проверке ремесла. Следующая проверка позволит ему улучшить машину, приспособив её под свои нужды. Каждый полученный при проверке  можно обменять на один из этих трюков (каждый из них можно выбрать несколько раз).

- ❑ Отлаженный двигатель. Качество транспортного средства повышается на 1 пункт.
- ❑ Лезвия и шипы. Урон от атаки транспортным средством (обычно 1) увеличивается на 1 пункт.
- ❑ Навесная броня. Класс защиты транспортного средства увеличивается на 3 пункта (только для автомобилей).

Улучшение транспортного средства — это результат одной проверки. Каждая следующая попытка улучшения полностью отменяет результаты предыдущей.

Бортовое оружие: на транспортное средство можно установить самодельную пушку или любое другое огнестрельное оружие — для этого тебе даже не понадобится проходить проверку ремесла (впрочем, само оружие всё-таки нужно будет где-то раздобыть).

ПРИМЕР

Железячница Нафта хочет соорудить волокушу, чтобы помочь группе перебраться через замёрзшую реку. Ведущий решает, что задача эта не подразумевает никаких осложнений, так что Нафта просто проходит проверку ремесла. Смекалка Нафты равна

5, а ремесло равно 2, так что игрок бросает пять основных кубиков и два кубика навыка. В результате проверки Нафта получает два  и может обменять один из них на трюк. Поразмыслив, Нафта делает волокушу многоразовой — достаточно прочной, чтобы её хватило больше чем на один переход.

НАВЫК РАЗВЕДЧИКА: РАЗВЕДКА (ЛОВКОСТЬ)

Прогуляться по Зоне способен любой дурак, но если переть наугад, очень скоро закончишь свои дни в чьём-нибудь брюхе. Разведчики слеплены из иного теста — это одиночки, которые с самого детства пропадали в Зоне и теперь знают её вдоль и поперёк. Другие мутанты Ковчега смотрят на них искоса: одни считают, что разведчики распространяют Гниль, другие просто боятся их, потому что те не такие как все.

Проверку разведки необходимо осуществлять каждый раз, как твой персонаж входит в неисследованный сектор Зоны. Подробнее о вылазках в Зону рассказано в главе 8 (для всех) и главе 13 (только для глаз ведущего).

Провал: герой находит путь сквозь сектор, но все персонажи ведущего (включая чудовищ) узнают о его присутствии. Если они настроены враждебно, то получают возможность устроить засаду (стр. 84).

Успех: персонаж находит путь сквозь сектор и узнаёт обо всех присутствующих на этом пути опасностях. Если среди опасностей есть враги, то разведчик узнаёт о них прежде, чем они узнают о нём.

Трюки: каждый дополнительный  можно обменять на один из этих трюков (каждый из них можно выбрать только один раз).

- ❑ Если в секторе есть артефакт, персонаж знает, где его искать. Помни, что добыть артефакт, даже зная, где он, может быть весьма непросто.
- ❑ Персонаж узнаёт, насколько сильно сектор заражён Гнилью (см. стр. 128).
- ❑ Персонаж находит d6 патронов.
- ❑ Персонаж находит d6 порций заражённой Гнилью еды. Это может быть что угодно — от древних консервов до свежей съедобной растительности. Шеф-повар (см. стр. 67) может попытаться очистить эту еду от Гнили.
- ❑ Персонаж находит d6 порций чистой воды (в воде, заражённой Гнилью, недостатка обычно нет).
- ❑ Исследование сектора занимает вдвое меньше времени (см. стр. 126).



❑ Персонаж минует сектор, потратив вчетверо меньше времени, чем при его исследовании. Он обходит все имеющиеся в секторе опасности, но сам сектор при этом остаётся неисследованным — герой слишком торопится, чтобы искать артефакты, воду или еду.

Повторная разведка: обычно проверку разведки нужно проходить, только если сектор ещё не исследован. Исследованный сектор считается пустым и (если ведущий не решит иначе) безопасным. Однако ты всегда можешь пройти проверку разведки в уже исследованном секторе, чтобы обменять дополнительные ♣ на трюки, которые ты ещё не выбирал в этом секторе ранее, — узнать уровень Гнили, найти артефакт, патроны, еду и воду. Каждая проверка при этом занимает столько же времени, сколько исследование самого сектора.

Другие разведчики: если в твоей группе несколько разведчиков, проверку разведки в неисследованном секторе проходит только один из них. Кто именно — решают сами игроки. Повторную разведку каждый из них может вести независимо друг от друга.

НАВЫК ДЕЛЬЦА: ДЕЛОВАЯ ХВАТКА (ЭМПАТИЯ)

Голод, раздоры и конфликты — вот залог безбедного существования. Раньше, когда еды было в достатке, когда Старик присматривал за всеми, как за собственными детьми, вы были никем, но теперь дар угадывать и удовлетворять нужды людей (естественно, не задаром) позволил дельцам занять их нынешнее положение. Благодаря многочисленным связям твой персонаж может накопать грязи почти на любого жителя Ковчега и раздобыть практически что угодно.

Чаще всего этот навык применяется для того, чтобы заполучить то, что тебе нужно, — еду, воду, снаряжение или услугу.

Провал: с персонажем никто не хочет иметь дела. В худшем случае он перебегает дорожку не тому мутанту, и теперь ему стоит почаще оглядываться по сторонам...

Успех: персонаж узнаёт, у кого есть то, что ему нужно. Это, впрочем, ещё не значит, что сделка состоится — возможно, для этого дельцу придётся пустить в ход своё влияние.

Трёхсторонняя сделка: это второй основной способ применения деловой хватки. Если у персонажа есть возможность провести несколько часов в Ковчеге,

один раз за игровую встречу он может выступить посредником между заинтересованными сторонами. Сначала нужно выбрать предмет сделки, продавца и покупателя.

- ❑ Партия еды — кто производитель и кто покупатель?
- ❑ Партия воды — кто продавец и кто покупатель?
- ❑ Партия утиля — кто поставщик и кто покупатель?
- ❑ Партия выпивки — кто самогонщик и кто покупатель?
- ❑ Переговоры между враждующими боссами — кто они?
- ❑ Охрана. Кто и кого (что) должен охранять? От кого? Почему?
- ❑ Кража. Кто и что должен украсть? У кого? Кто заказчик?



Посоветуйся с ведущим и ответь на вопросы, а затем пройди проверку деловой хватки. При провале одна из сторон почувствует себя обманутой, и вся вина за это будет возложена на твоего персонажа. В случае успеха герой получает награду за свои услуги — выбери один из вариантов за каждый полученный в результате проверки .

- ❑ Ты получаешь d6 патронов.
- ❑ Ты получаешь d6 порций еды.
- ❑ Ты получаешь 2d6 порций чистой воды.
- ❑ Ты получаешь 2d6 порций выпивки.
- ❑ Персонажу удастся раздобыть кое-какой компромат. Ведущий решает, что за компромат и кого именно он касается, но игрок имеет полное право выдвигать свои предложения.

Если трёхсторонняя сделка проходит успешно, достаточно просто выбрать награду, но в случае провала последствия будут неприятными, так что этот момент лучше проработать и обыграть более детально.

НАВЫК СОБАЧНИКА: ДРЕССИРОВКА (СМЕКАЛКА)

Для персонажа его пёс значит больше, чем любой из мутантов Ковчега. Между ним и его собакой существует прочная, почти телепатическая связь. Герой инстинктивно понимает, чего хочет собака, а собака всегда знает, как чувствует себя её хозяин, и готова защищать его ценой собственной жизни.

Примечание: этот навык работает немного не так, как другие. Имея хотя бы один пункт навыка дрессировки, персонаж начинает игру с собакой, которая подчиняется каждому его слову. Этот пёс обладает телосложением 4 и ловкостью 6. В условиях постапокалиптического мира собака — чрезвычайно полезный спутник.

Драка: собака может сражаться вместо твоего персонажа. При этом вместо навыка драки используется навык дрессировки, а вместо телосложения героя — телосложение пса. Если во время этой проверки ты идёшь на риск, то повреждения (если они будут) получит собака, однако пунктов мутации при этом никто не получит.

Проверка дрессировки в сражении считается действием, так что, натравив собаку на врага, персонаж уже не сможет атаковать сам, поскольку в твоём распоряжении на этот ход останется только манёвр.

Наблюдательность: собака может сообщать о приближении противников, искать обходные пути и т.д.

При этом вместо проверки наблюдательности ты должен пройти проверку дрессировки. Правила рискованной проверки действуют как обычно.

Выслеживание: даже если мутант или другое существо не оставило после себя никаких следов, твой пёс сможет выследить его по запаху. Для этого собаке нужно обнюхать место, где недавно побывало выслеживаемое существо, или предмет, который ему принадлежал. Затем ты должен пройти проверку дрессировки. В случае успеха собака берёт след и указывает, в каком направлении пошло выслеживаемое существо. Каждый дополнительный  позволяет тебе получить ответ на один из этих вопросов.

- ❑ Сколько часов назад оставлен след?
- ❑ Ранено ли существо?
- ❑ Нет ли у существа спутников?

Урон: противник может выбрать — атаковать персонажа или его собаку. Получает повреждения и восстанавливается собака по тем же правилам, что и любой мутант. Если телосложение пса падает до нуля, он погибает — постарайся, чтобы враги дорого заплатили за его смерть!

Найти нового пса в Ковчеге несложно — для этого потребуется несколько дней поисков и проверка дрессировки. В случае провала персонажу придётся сразиться с несостоявшимся питомцем (и, возможно, его стаей). В Зоне дикие собаки встречаются намного реже.

Еда и вода: твой пёс — существо самодостаточное. Падаль, отбросы, грязные лужи — всё идёт ему впрок, так что он сам обеспечивает себе ежедневную порцию еды и воды. Однако если ты хочешь, чтобы собака восстанавливалась после полученных повреждений (см. стр. 92), её всё-таки придётся обеспечить дополнительной порцией еды и (или) воды.



Общение: собака — единственный собеседник, который нужен твоему персонажу. Ему не требуется компания других мутантов, чтобы восстанавливать сниженную из-за стресса эмпатию.

ПРИМЕР

Собачник Жони пытается расправиться с разведчиком Яссоном и направляет на того своего пса. Жони использует свой навык дрессировки (3) и телосложение пса (4), а это значит, что для проверки используются три кубика навыка и четыре основных кубика. Раненый Яссон выхватывает свой самодельный пистолет и стреляет в ответ — атака попадает в цель, и собака получает два пункта урона. Жони чувствует, как в его сердце закипает ярость...

НАВЫК ХРОНИСТА: ВООДУШЕВЛЕНИЕ (ЭМПАТИЯ)

Цель хрониста — составить летопись жизни Народа в Новом мире и, если понадобится, направить эту жизнь в нужное русло. Когда другой мутант теряет решимость, именно твой персонаж, как никто другой, способен найти слова, которые вдохнут в него новые силы — или заставят одуматься, если тот вдруг собьётся с пути. Пройди проверку воодушевления, если хочешь помочь или помешать другому персонажу осуществить проверку любого из его навыков. Персонаж при этом должен видеть хрониста, а также слышать и понимать то, что тот говорит, — в противном случае воодушевление не работает.

Помощь: успех при проверке воодушевления заменяет обычный эффект оказания помощи, обеспечивая модификатор +2 при проверке навыка товарища вместо обычного +1. Каждый дополнительный , полученный в результате проверки воодушевления, обеспечивает дополнительный модификатор +1.

Помеха: если ты хочешь кому-нибудь помешать, успешная проверка воодушевления обеспечит модификатор -2 при проверке навыка противника (или товарища). Каждый дополнительный , полученный в результате проверки воодушевления, обеспечивает дополнительный модификатор -1. В данном случае на проверку воодушевления могут действовать рычаги влияния (см. стр. 84).

Сражения: во время сражения проверка воодушевления считается действием, так что хронист может помочь или помешать, только если ещё не использовал своё действие в этом раунде. Кроме того, не стоит ме-

длитель — проверку воодушевления необходимо пройти до того, как противник (или товарищ) осуществит проверку своего навыка.

Провал: в случае провала персонаж добивается эффекта, прямо противоположного тому, которого намеревался добиться изначально, а если ситуация была особенно рискованной, то в процессе страдает и сам. Все детали отдаются на усмотрение ведущего.

Грамотность: большинство жителей Ковчега не умеет читать и писать (по крайней мере до тех пор, пока культура Ковчега не разовьётся до нужного уровня (см. стр. 104)). Хронисты — исключение из правил. Старик обучил их премудростям обращения с буквами, словами и числами, когда они были ещё детьми.

ПРИМЕР

Крин карабкается на стену высокого полуразрушенного здания и намеревается пройти проверку проворства. Хронист Сайлас решает её воодушевить. Его эмпатия равна 5, воодушевление равно 3, так что игрок бросает восемь кубиков (5 основных и 3 кубика навыка) и получает один . Хорошие новости для Крин — она получает модификатор +2, проходит проверку проворства и, получив один , успешно взбирается на стену.

Чуть позже Крин натывается на прячущегося в руинах упыря и вскидывает винтовку, чтобы его пристрелить. Сайлас хочет ей помешать, потому что считает, что всё можно разрешить без кровопролития. Он проходит проверку воодушевления и снова получает один . Теперь при проверке стрельбы Крин получит модификатор -2.

НАВЫК БОССА: ЛИДЕРСТВО (СМЕКАЛКА)

Босс никогда не ходит один — где-то поблизости всегда ошивается банда верных мутантов, готовых явиться на помощь по первому его слову. Навык лидерства работает немного не так, как другие.

Численность: каждый уровень этого навыка увеличивает численность банды твоего персонажа на 3–4 мутанта.

Параметры: основной состав любой банды — это громилы, но некоторые боссы держат при себе и «узких специалистов» вроде собачников и дельцов. Параметры типичных членов банды можно найти в главе 9 (только для глаз ведущего). Некоторые из них (по усмотре-



нию ведущего) могут развиваться за счёт получения тех или иных достоинств (см. главу 4). Постарайся дать всем членам твоей банды имена и наделить их хотя бы малой толикой индивидуальности.

Оружие: если у твоего персонажа нет достоинства «стрелки», то члены его банды будут вооружены дубинками, ножами и другим самодельным холодным оружием.

Еда, вода и патроны: пока твой персонаж находится в Ковчеге, члены его банды сами обеспечивают себя едой и водой, а если у них есть огнестрельное оружие (см. стр. 65), то и патронами. Однако во время вылазок в Зону всеми вопросами снабжения занимается лично босс.

Лидерство: все члены банды — персонажи ведущего, которым твой герой может отдавать приказы, при-

бегая к навыку лидерства. При проверке этого навыка действуют модификаторы из приведённой ниже таблицы, а также другие модификаторы, которые ведущий сочтёт уместными.

Провал: в случае провала проверки лидерства один из членов банды выказывает открытое неповиновение! Теперь твоему персонажу предстоит одолеть его в схватке один на один, дабы наглядно показать, что происходит с теми, кто дерзает оспаривать его верховенство. Если герой проиграет схватку (и выживет), то останется без банды. Он сможет сколотить новую банду, но для этого ему понадобится несколько недель и успешная проверка лидерства. Процесс сбора новой банды можно (и желательно) разыграть как небольшое приключение.

Успех: в случае успеха выбранные члены банды приложат все силы, чтобы выполнить приказ твоего персонажа. Если в ходе выполнения приказа обстоятельства, перечисленные в таблице модификаторов лидерства (см. ниже), изменятся в худшую сторону, потребуется ещё одна проверка.

Вымогательство: благосостояние любого босса зиждется на страхе. Один раз за игровую встречу твой персонаж может потратить несколько часов, чтобы собрать дань с мирных жителей Ковчега. Выбери жертву вымогательства и пройди проверку лидерства. Каждый полученный в результате проверки $\blacktriangle$ ты можешь обменять на любой трюк из списка (любой трюк можно выбрать несколько раз).

- ❑ d6 патронов.
- ❑ d6 порций еды.
- ❑ 2d6 порций чистой воды.
- ❑ 2d6 порций выпивки.

МОДИФИКАТОРЫ ЛИДЕРСТВА

- ❑ Босс обещает щедрую награду(+1)
- ❑ Выполнение приказа не связано с особым риском ..(+1)
- ❑ Босс сам будет выполнять приказ наравне со всеми ..(+2)
- ❑ Босс не обещает вообще никакой награды(-1)
- ❑ Выполнение приказа связано со смертельным риском ..(-2)
- ❑ Противник превосходит банду числом(-1)
- ❑ Противник лучше вооружён(-1)
- ❑ Члены банды ещё не оправились от полученных повреждений(-1)
- ❑ Члены банды испытывают голод и (или) жажду(-1)

Процесс вымогательства можно разыграть как небольшую сценку или свести к простому броску кубиков. Боссу не обязательно участвовать в вымогательстве лично — он вполне может поручить дело своей банде (в этом случае при проверке действуют обычные модификаторы лидерства). Если проверка лидерства при вымогательстве оборачивается провалом, значит, жертва отказывается платить и даёт отпор, или, скажем, твои подручные натываются на подручных другого босса — так или иначе, все детали остаются на усмотрение ведущего.

Общественные проекты: банда может делать за твоего персонажа всю грязную работу, так что ему не обязательно самому гнуть спину на общественных проектах Ковчега. Для этого нужно пройти проверку лидерства вместо навыка, указанного в описании проекта. Подробнее об общественных проектах рассказано в главе 7.

НАВЫК РАБА: СТОЙКОСТЬ (ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ)

Судьба раба — боль и унижения, так что твоему персонажу пришлось научиться стойко сносить любые виды насилия, как физического, так и психологического. Он всегда может отгородиться от внешнего мира и подождать, пока боль утихнет. Проходи проверку стойкости каждый раз, как герой получает повреждение (см. стр. 90). Единственное исключение — повреждения, полученные в результате рискованных проверок.

Провал: боль слишком сильна, и персонажу не удаётся её заглушить. Он получает повреждения в полном объёме (других отрицательных эффектов нет).

Успех: каждый полученный в результате проверки $\blacktriangle$ позволяет отменить один пункт наносимых повреждений. Если полученных $\blacktriangle$ достаточно, чтобы отменить их все, персонаж вообще не получает повреждений.

Сражения: во время сражения этот навык можно использовать каждый раз, как персонаж получает повреждение — проверка стойкости не считается действием.

ПРИМЕР

Делец Сикстер хочет, чтобы рабыня Эриэль поступила так, как ему нужно, и проходит проверку влияния, в результате чего Эриэль получает один пункт стресса. Рабыня проходит проверку стойкости, получает один $\blacktriangle$ и отменяет полученное повреждение.





ДОСТОИНСТВА

Для того чтобы устроиться в постапокалиптическом мире, твоему персонажу понадобится найти собственную нишу — что-то, чего не умеет никто, кроме него. Такие специальные способности называются *достоинствами*. Некоторые из них расширяют область применения навыков, другие — влияют на то, как твой персонаж восстанавливается после получения повреждений, а третьи вообще позволяют сделать то, чего другой персонаж сделать попросту неспособен.

НАЧАЛЬНЫЕ ДОСТОИНСТВА

В начале игры твой герой получает одно достоинство из списка, соответствующего роли персонажа (см. стр. 26–41).

НОВЫЕ ДОСТОИНСТВА

Ты можешь приобретать для своего персонажа новые достоинства, обменивая на них полученный опыт (см. стр. 25). Для приобретения нового достоинства требуется 5 пунктов опыта. Выбирать можно как из трёх начальных достоинств своего персонажа, так и из перечня общих достоинств, доступных любому мутанту.

Единственный и неповторимый: любое достоинство (за редким исключением) персонаж может приобрести только один раз. Не забывай записывать приобретённые достоинства в одноимённый раздел бланка персонажа.

ПРИМЕР

Крин накопила 5 пунктов опыта и получает возможность обменять их на новое достоинство. Игрок выбирает достоинство «увёртливость», чтобы немного компенсировать невысокий показатель телосложения Крин.

ДОСТОИНСТВА ГРОМИЛЫ

ЖЕЛЕЗНЫЙ КУЛАК

Урон от безоружной атаки персонажа равен 2, а не 1, как обычно.

ЖИВОЙ ТАРАН

Персонаж может проходить проверку проворства, используя телосложение вместо ловкости.

ЗЛОВЕЩИЙ ВИД

Сея страх в сердце жертвы в результате проверки запугивания, персонаж причиняет на 1 пункт стресса больше, чем обычно.

ДОСТОИНСТВА ЖЕЛЕЗЯЧНИКА

ВОДИЛА

Находясь за рулём транспортного средства, персонаж получает модификатор +1 при проверке драки, ког-

да пытается протаранить противника, и при проверке проворства, когда пытается бежать с поля боя. Тот же модификатор действует и при проверке ремесла, когда герой хочет починить или модифицировать транспортное средство (см. стр. 56).

❑ ИЗОБРЕТАТЕЛЬ

Ты получаешь модификатор +2 при проверке ремесла, но только когда персонаж создаёт новый предмет (см. стр. 54), а не чинит его.

❑ МОНТЁР

Ты получаешь модификатор +2 при проверке ремесла, но только когда персонаж чинит предмет, а не создаёт что-то новое.

ДОСТОИНСТВА РАЗВЕДЧИКА

❑ ЗНАТОК ГНИЛИ

Персонаж с этим достоинством получает возможность выбрать новый трюк при проверке разведки. Этот трюк позволяет отыскать наименее заражённый Гнилью путь — пока персонаж не покинет сектор, считай, что уровень заражения Гнилью в нём на одну ступень ниже обычного значения.

❑ МУСОРИЩ

Персонаж, который использует это достоинство, получает модификатор +2 при проверке разведки, но в случае успеха обнаруживает не имеющиеся в секторе опасности, а все находящиеся в нём артефакты. Для того чтобы обнаружить ещё и опасности, тебе нужно будет потратить дополнительный , как при выполнении трюка.

❑ ОХОТНИК НА ЧУДОВИЩ

Персонаж получает модификатор +2 при проверке наблюдательности, когда отслеживает какого-нибудь зверя.

ДОСТОИНСТВА ДЕЛЬЦА

❑ МЕРЗАВЕЦ

Подрывая уверенность оппонента в результате особо удачной проверки влияния (см. стр. 53), персонаж причиняет на 1 пункт стресса больше, чем обычно.

❑ ПРОЙДОХА

Используя деловую хватку при заключении трёхсторонней сделки (см. стр. 57), персонаж может увеличить вдвое любую из выбранных наград.

❑ ШАНТАЖИСТ

Выбери одного из важных персонажей ведущего — твой персонаж получает на него по-настоящему убойный компромат. Природу и суть этого компромата следует обсудить с ведущим. Компромат позволяет тебе использовать этого персонажа в своих интересах, но в этом деле главное не переусердствовать — в некоторых случаях жертве проще избавиться от шантажиста, чем продолжать удовлетворять его растущие аппетиты.

ДОСТОИНСТВА СОБАЧНИКА

❑ БОЙЦОВЫЙ ПЁС

Пёс твоего персонажа — смертоносное ручное чудовище. Герой получает модификатор +2 при проверке дрессировки, когда собака дерётся вместо него (см. стр. 58). Это достоинство не теряется, если пёс погибает и персонаж заводит нового.

❑ ИЩЕЙКА

Пёс твоего персонажа — отлично натасканный следопыт. Герой получает модификатор +2 при проверке дрессировки, когда его собака кого-нибудь отслеживает (см. стр. 58). Это достоинство не теряется, если пёс погибает и персонаж заводит нового.

❑ ЛУЧШИЙ ДРУГ МУТАНТА

Пёс способен вытащить героя из любых передряг. При проверках выносливости и проворства твой персонаж может использовать навык дрессировки, а вместо своих характеристик — телосложение и ловкость собаки соответственно. Ты можешь идти на риск как обычно, но повреждения при этом будут получать собака, а пунктов мутации не получит никто. Это достоинство не теряется, если собака погибает и персонаж заводит новую.

ДОСТОИНСТВА ХРОНИСТА

❑ АРТИСТ

Находясь в Ковчеге, один раз за игровую встречу персонаж может выступить перед Народом — рассказать историю у костра, декламировать поэму или спеть песню. Пройди проверку воодушевления. Каждый полученный в результате  можно обменять на d6 патронов или порций еды. В случае провала обязательно найдётся тот, кому выступление придётся не по вкусу...

❑ ЗАВОДИЛА

Персонаж получает модификатор +2, когда воодушевляет персонажа, предпринимającego проверку драки или стрельбы.

❑ КОСТОПРАВ

Персонаж обучен премудростям ампутации конечностей и шивания плоти — во имя спасения жизней, само собой. Он получает модификатор +2 при проверке лечения, когда работает с травмами (см. стр. 93). Это не касается ситуаций, когда герой пытается поставить на ноги небоеспособного персонажа.

ДОСТОИНСТВА БОССА

❑ ВЫМОГАТЕЛЬ

Персонаж получает модификатор +2 при проверке лидерства, когда приказывает членам своей банды заняться вымогательством (см. стр. 61). Это достоинство не действует в других ситуациях — например, если персонаж отдаёт приказ атаковать врага.

❑ КОМАНДИР

Персонаж получает модификатор +2 при проверке лидерства, когда приказывает членам своей банды сражаться. Это достоинство не действует в других ситуациях — например, если персонаж отдаёт приказ заняться вымогательством.

❑ СТРЕЛКИ

У всех членов банды твоего персонажа есть самодельное огнестрельное оружие (пистолеты и винтовки). Пока члены банды находятся в Ковчеге, они сами обеспечивают себя патронами в достаточном (но не избыточном) количестве, а вот во время вылазок в Зону всеми вопросами снабжения придётся заниматься боссу.

ДОСТОИНСТВА РАБА

❑ БУНТАРЬ

Каждый , полученный в результате проверки стойкости, дает модификатор +1 во время следующего действия твоего персонажа. Этот модификатор необходимо использовать при первой же возможности — в этом раунде, если персонаж ещё не предпринимал никаких действий, или в следующем, если в этом раунде он уже действовал.

❑ ЗДОРОВЯК

Когда персонаж получает пункты урона, при проверке стойкости действует модификатор +2. Во всех остальных случаях это достоинство не работает.

❑ ЦИНИК

Когда персонаж получает пункты стресса, при проверке стойкости действует модификатор +2. Во всех остальных случаях это достоинство не работает.

ОБЩИЕ ДОСТОИНСТВА

❑ АНТИКВАР

Персонаж получает модификатор +2, когда проходит проверку понимания, пытаясь определить предназначение артефакта Древних.

❑ АРХЕОЛОГ

Персонаж получает модификатор +2, когда проходит проверку понимания, пытаясь определить, что представляло собой разрушенное здание или другое найденное в Зоне строение Древних.

❑ АСКЕТ

Чтобы не получать урон от голода (см. стр. 95), персонажу достаточно есть раз в два дня, а не каждый день, как обычно.

❑ БУГАЙ

Персонаж привык таскать тяжести и может носить с собой вдвое больше предметов, чем обычно (см. стр. 23).



КОСТОПРАВ

❑ БЫСТРОЕ ВЫХВАТЫВАНИЕ

Персонаж выхватывает оружие настолько быстро, что ему не нужно использовать манёвр для подготовки этого оружия к бою (см. стр. 82).

❑ ВЫСТРЕЛ В УПОР

Попадая в цель при проверке стрельбы, персонаж наносит на один пункт урона больше, чем обычно, но только если эта цель находится в рамках ближней дистанции.

❑ ДУРНЫЕ ПРИМЕТЫ

При проверках наблюдательности персонаж может использовать эмпатию вместо смекалки.

❑ ЗАЩИТНАЯ СТОЙКА

Персонаж получает модификатор +2, когда защищается в драке (см. стр. 86).

❑ КРЕПКИЙ ОРЕШЕК

Если персонаж становится небоеспособным из-за урона (т.е. если его телосложение падает до нуля), он может попытаться тут же прийти в себя самостоятельно, без проверки лечения. Пройди проверку выносливости (поскольку телосложение персонажа в данный момент равно 0, придётся ограничиться кубиками навыка). Каждый полученный  немедленно восстанавливает 1 пункт телосложения и, соответственно, утраченную было боеспособность. При осуществлении этой проверки нельзя идти на риск.

❑ МАСТЕР НА ВСЕ РУКИ

Персонаж меняет свою нынешнюю роль на новую и получает соответствующий новой роли специальный навык, значение которого

равно 1. Герой сохраняет свой прежний специальный навык, но теряет возможность его развивать. Он также теряет возможность приобретать присущие старой роли достоинства, но сохраняет те, что уже приобретены. Обрати внимание — для того чтобы сменить роль, нужно веское сюжетное обоснование. Например, для того чтобы стать боссом, необходимо сколотить банду.

Ограничение: это достоинство доступно только опытным персонажам. Его можно взять только после того, как персонаж станет обладателем трёх других достоинств.

❑ МЕНТАЛИСТ

При проверках проницательности персонаж может использовать смекалку вместо эмпатии.

❑ МОГУЧИЙ УДАР

Персонаж получает модификатор +2 при проверке драки, если отказывается от манёвра и в свой ход совершает только действие.

❑ МОЗГОПРАВ

Персонаж получает модификатор +2 при проверке лечения, когда пытается поставить на ноги персонажа, ставшего небоеспособным из-за стресса.

❑ МЯСНИК

Убивая на просторах Зоны какое-нибудь чудовище, персонаж может разделать его на мясо. Количество получаемых при этом порций еды равно изначальному значению телосложения существа. Это достоинство не действует, если убитое существо обладало особенностью «рой/стая» (см. стр. 180). Мясо чудовищ обычно заражено Гнилью, так что это достоинство лучше всего сочетать с достоинством «шеф-повар».

❑ ОДИНОЧКА

Персонажу не требуется компания других мутантов, чтобы восстанавливать сниженную из-за стресса эмпатию. Всё, что ему для этого нужно — несколько часов размышлений наедине с собой.

❑ ОПЫТНЫЙ БОЕЦ

Персонаж сохраняет спокойствие, даже когда вокруг свистят пули, и это позволяет ему обращать в свою пользу любую допущенную противником ошибку. При проверке инициативы (см. стр. 81) ты бросаешь два кубика и выбираешь лучший результат.

Кроме того, во время сражения ты можешь применить это достоинство, чтобы увеличить текущее значение инициативы своего персонажа на 2 пункта — это считается манёвром. Пока идёт сражение, ты можешь предпринимать его хоть каждый ход.

СОВЕТЧИК



□ ОПЫТНЫЙ НАЕЗДНИК

Персонаж способен приручать плевак (см. стр. 184) и других зверей (по усмотрению ведущего) и использовать их в качестве верховых животных. Чтобы приручить животное, его нужно сначала изловить. Затем персонаж должен трижды пройти проверку влияния, чтобы его приручить. Эту проверку можно проходить не чаще одного раза в сутки. Провал означает, что животное убегает или бросается в атаку на своего объездчика, и процесс приручения (если животное не сбежит или не погибнет) придётся начинать заново.

Кроме того, опытный наездник не должен проходить проверку выносливости, если начинает сражение верхом на ездовом животном (см. стр. 99).

□ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬ

Один из персонажей ведущего крайне впечатлён силой личности твоего персонажа и сделает всё, чтобы помочь ему или просто быть рядом. Создайте этого персонажа вместе с ведущим.

□ ПРИВЫЧНОЕ ОРУЖИЕ

Персонаж — настоящий знаток определённого вида оружия. Выбери один предмет из таблицы холодного оружия на стр. 88, один предмет из таблицы дистанционного оружия на стр. 89 или один уже знакомый герою оружейный артефакт. Теперь персонаж будет получать дополнительный модификатор +2 при проверке атаки этим оружием. Ты можешь приобрести это достоинство несколько раз, каждый раз выбирая новое оружие. Обрати внимание, что это достоинство позволяет выбрать в качестве привычного оружия и безоружную атаку, и весь спектр увесистого подручного хлама, который мы назвали импровизированными дубинками.

□ ПЫТЛИВЫЙ УМ

Персонажу не обязательно спать, чтобы восстанавливать сниженную из-за смятения смекалку (см. стр. 90). Помимо сна ему помогает:

- Создание предметов (см. стр. 54).
- Посещение неисследованных секторов Зоны.
- Понимание артефактов.

□ РАБОТЯГА

Персонаж получает модификатор +2, когда трудится над общественным проектом (см. главу 7).

□ СНАЙПЕРСКИЙ ВЫСТРЕЛ

Попадая в цель при проверке стрельбы, персонаж наносит на один пункт урона больше, чем обычно, но только если эта цель находится за рамками средней дистанции.

□ СОВЕТЧИК

Помогая кому-нибудь, герой обеспечивает модификатор +2 (а не +1, как обычно), но только если персонаж, которому он помогает, делает всё так, как сказано.

□ СТОИК

При проверках выносливости персонаж может использовать смекалку вместо телосложения.

□ ТЕЛОХРАНИТЕЛЬ

Если чей-нибудь выстрел попадает в цель, находящуюся в рамках ближней дистанции от персонажа, герой может попытаться заслонить её своим телом. Для этого он должен пройти проверку проворства (не считается действием). В случае успеха выстрел попадает в твоего персонажа, а не в изначальную цель. При проверке проворства можно идти на риск как обычно.

□ ТРУС

Если чей-нибудь выстрел попадает в героя, он может попытаться заслониться товарищем, находящимся в рамках ближней дистанции и согласным заслонить его от попадания. Пройди проверку проворства (не считается действием). В случае успеха выстрел попадает не в твоего персонажа, а в его товарища. При проверке проворства можно идти на риск как обычно.

□ УВЁРТЛИВОСТЬ

Защищаясь в драке (см. стр. 86), персонаж может использовать ловкость вместо телосложения.

□ ХОЛОДНЫЙ РАСЧЁТ

При проверках проворства персонаж может использовать смекалку вместо ловкости.

□ ШЕФ-ПОВАР

Персонаж научился очищать от Гнили найденную в Зоне еду и воду. Пройди проверку знания Зоны — каждый полученный ☢️ позволит очистить от Гнили d6 порций еды или воды.

**ОПЫТНЫЙ БОЕЦ**





МУТАЦИИ

Мутации — биологические козыри твоего персонажа, сверхчеловеческие и сверхъестественные способности, дар его изменённой ДНК. В ковчеге никто — за исключением, быть может, Старика — не знает, откуда они взялись. Может, ответ на этот вопрос сокрыт в легендарном Эдеме?

В начале игры каждый мутант получает одну мутацию, и каждый из них может заработать дополнительные мутации по ходу игры. Мутации не выбирают — они случайны, и каждый раз, когда нужно определить новую мутацию, необходимо тянуть карту мутаций из Колоды мутантов или проходить проверку по соответствующей таблице.

АКТИВАЦИЯ МУТАЦИИ

Активируя мутацию, можно быть уверенным, что она сработает, и никто не сумеет этому помешать. У большинства мутаций имеется несколько возможных эффектов — активируя мутацию, ты должен выбрать один из них. Для активации мутации необходимы пункты мутации — чаще всего достаточно одного, но иногда может понадобиться и больше.

- ❑ В начале каждой игровой встречи персонаж пополняет запас пунктов мутации на число, равное количеству имеющихся у него мутаций.

- ❑ Запас пунктов мутации можно пополнять во время игры, проходя рискованные проверки (см. стр. 44).
- ❑ Неистраченные пункты мутации не исчезают с окончанием игровой встречи, а переносятся на следующую.
- ❑ Максимально возможный запас пунктов мутации равен 10.

Сражения: в сражении (см. главу 6) активация мутации считается действием. Это не касается отдельных эффектов некоторых мутаций, отмеченных как усиливающие (У) и ответные (О) — об этом рассказано далее.

ОТДАЧА

Тот факт, что активированная мутация срабатывает всегда, ещё не означает, что она всегда срабатывает как следует. Брось по одному основному кубiku за каждый потраченный при активации пункт мутации. Если выпадет хотя бы один , происходит отдача. Мутация срабатывает, но не так, как обычно, — чтобы определить побочный эффект отдачи, пройди проверку d6 по таблице на следующей странице.



Скрытые биологические механизмы перестраивают организм мутанта. Он получает неизлечимое повреждение, в результате которого одна из его характеристик (по твоему выбору) снижается на один пункт. Взамен персонаж получает новую мутацию.

Персонаж становится жертвой собственной мутации и получает те же повреждения и в том же объёме, что и его цель. Если активированная мутация не наносит повреждений, персонаж просто теряет ориентацию в пространстве и пропускает свой следующий ход.

При активации тратится вдвое больше пунктов мутации, чем обычно, но эффект мутации при этом не меняется. Запас пунктов мутации не может упасть ниже нуля.

Механизмы, отвечающие за работу мутации, блокируются сразу после её активации. Ты не сможешь использовать её до начала следующей игровой встречи.

Мутация изменяет внешность персонажа (ты сам определяешь, как именно). Эффект чисто косметический, но необратимый.

Активация мутации в этот раз даётся гораздо легче, чем обычно. Мутант получает назад все только что потраченные пункты мутации и при желании может немедленно (в этот же ход) активировать ту же мутацию ещё раз.



Неизлечимое повреждение: неизлечимые повреждения перманентны и неустранимы — показатель одной из характеристик персонажа навсегда снижается на один пункт. Такова природа мутанта — чем больше мутаций претерпевает его тело, тем больше в нём накапливается дегенеративных изменений.

Новые мутации: чтобы определить новую мутацию, вытяни карту мутации из Колоды мутантов или пройди проверку по таблице мутаций, приведённой в этой главе (см. стр. 71), игнорируя мутации, которые у персонажа уже есть. Помни, что у мутанта не может быть больше четырёх мутаций одновременно. Получив четвёртую мутацию, персонаж перестаёт получать новые мутации, но продолжает получать неизлечимые повреждения.

ПРИМЕР

У Нафты есть мутация «огненное дыхание», и она тратит три пункта мутации, чтобы хорошенько подпалить своих врагов. Игрок бросает три основных кубика и получает — происходит отдача! Он бросает ещё один кубик, на котором выпадает тройка, так что активация огненного дыхания обойдётся Нафте не в три, а в шесть пунктов мутации. В запасе у неё было всего четыре пункта, так что теперь её запас равен нулю. Цель атаки огненным дыханием получает свои три пункта урона.

ОТВЕТНЫЙ ЭФФЕКТ

Некоторые мутации при активации производят так называемый ответный эффект, отмеченный буквой (О) на картах мутации и в описании мутаций в этой главе. В сражении ответный эффект мутации можно активировать в любой момент и сколько угодно раз в течение раунда. Активация ответного эффекта не считается ни действием, ни манёвром — нужен лишь достаточный запас пунктов мутации.

УСИЛИВАЮЩИЙ ЭФФЕКТ

Некоторые мутации при активации производят так называемый усиливающий эффект — их мы отмечаем буквой (У). Усиливающий эффект мутации активируется одновременно с действием (или манёвром), для усиления которого он предназначен. Активация мутации при этом ни действием, ни манёвром не считается.

Если усиливающий эффект мутации связан с каким-либо навыком, то мутацию необходимо активировать до осуществления его проверки.

МУТАЦИИ И ПЕРСОНАЖИ ВЕДУЩЕГО

Мутации персонажей ведущего действуют по тем же правилам, что и мутации персонажей игроков. Типичный «мутант ведущего» имеет одну мутацию, но из этого правила могут быть исключения. Когда ведущий вводит в игру персонажа-мутанта, он может либо определить его мутацию (или мутации) случайным образом, либо выбрать что-нибудь подходящее по своему усмотрению.

Помни, что у разных персонажей ведущего вполне могут быть одинаковые мутации, так что, пользуясь картами мутаций, не забывай каждый раз возвращать их обратно в колоду.

НЕИЗЛЕЧИМЫЕ ПОВРЕЖДЕНИЯ

Конечно, необратимое снижение любой из характеристик может показаться крайне досадным событием, но неизлечимые повреждения необходимо воспринимать как своеобразный обратный отсчёт времени, которое осталось в распоряжении у героя, желающего оставить свой след в истории Нового мира. Успеешь ли ты достичь своей цели, прежде чем отпущенное тебе время истечёт? Кроме того, снижение характеристики компенсируется новыми мутациями (и дополнительными пунктами мутации) — самым мощным из инструментов в арсенале твоего персонажа. И наконец, среди мутантов Народа ходит легенда о созданном Древними лекарстве под названием «РЕГЕН», якобы способном обратить вспять накопившиеся в организме мутанта дегенеративные изменения.

Пункты мутации: в отличие от героев, у персонажей ведущего нет индивидуального запаса пунктов мутации — вместо этого в начале игровой встречи ведущий получает общий для всех своих персонажей запас пунктов мутации, равный сумме пунктов мутации, имеющихся у всех персонажей игроков (включая те, что герои получают в начале игровой встречи). Ведущий может пополнять этот запас по ходу игры при помощи рискованных проверок. Ещё одно отличие состоит в том, что запас пунктов мутации у ведущего не сохраняется, а рассчитывается заново в начале каждой игровой встречи.



ТАБЛИЦА МУТАЦИЙ

D66	Мутация
11	Бегун
12	Биокинез
13	Живой магнит
14	Звериный нюх
15	Кислотная железа
16	Крылья
21	Кукловод
22	Люминесценция
23	Мощные ноги
24	Огненное дыхание
25	Падающий
26	Пирокинез
31	Пожиратель Гнили
32	Психокинез
33	Споронос
34	Телепатия
35	Ускоренная реакция
36	Человек-амфибия
41	Человек-зверь
42	Человек-насекомое
43	Человек-растение
44	Человек-рептилия
45	Четыре руки
46	Эмокинез
51	Эхолокатор
52–66	Пройди проверку ещё раз



БЕГУН

Особенности метаболизма и строения мышц ног позволяют мутанту развивать потрясающую скорость на коротких дистанциях. Благодаря этому он может:

- ❑ Удвоить свою скорость на один ход. Каждый манёвр перемещения считается за два (см. стр. 82). **Цена:** 1 пункт мутации. (У)
- ❑ Резко ускориться и оставить врага далеко позади. Пытаясь бежать с поля боя, мутант может активировать этот эффект, чтобы гарантированно добиться успеха, как при удачной проверке проворства. **Цена:** 1 пункт мутации.

БИОКИНЕЗ

Мутант способен запускать, тормозить или копировать биологические процессы, протекающие в организмах других разумных существ, находящихся в рамках нулевой дистанции. Это позволяет ему:

- ❑ Украсть пункт любой характеристики у выбранной цели. С его помощью мутант может восстановить свою собственную (ту же самую) характеристику, пониженную из-за полученных повреждений. Этот эффект не позволяет лечить травмы и неизлечимые повреждения. **Цена:** каждый потраченный пункт мутации позволяет украсть 1 пункт характеристики.
- ❑ Позаимствовать одну из мутаций противника. При этом противник до окончания следующего раунда лишается возможности активировать эту мутацию, а биокинетик, напротив, может активировать её в следующем раунде по обычным правилам, как будто это его собственная мутация. **Цена:** 1 пункт мутации.
- ❑ Лечить других разумных существ. Лечение травм — процесс односторонний и полностью безопасный, но при исцелении повреждений биокинез превращается в палку о двух концах, и мутант сам получает повреждения, которые только что исцелил. **Цена:** каждый потраченный пункт мутации позволяет вылечить одно повреждение. Чтобы вылечить травму, потребуется 2 пункта мутации; если травма смертельная — 4 пункта.

ЖИВОЙ МАГНИТ

Мутант обладает способностью генерировать мощные электромагнитные поля. Это позволяет ему:

- ❑ Отталкивать или притягивать металлические предметы (весом не больше самого мутанта) в рамках средней дистанции. **Цена:** 1 пункт мутации.
- ❑ Метнуть небольшой металлический предмет в цель, находящуюся в рамках средней дистанции. **Цена:** каждый потраченный пункт мутации позволяет нанести 1 пункт урона.
- ❑ Защищаться, отклоняя в сторону металлическое оружие (в том числе пули и стрелы, выпущенные из дистанционного оружия). **Цена:** каждый потраченный пункт мутации позволяет уменьшить полученный урон на 1. (О)

ЖИВОЙ МАГНИТ



ЗВЕРИНЫЙ НЮХ

Мутант обладает чрезвычайно развитым обонянием, которое позволяет ему:

- ❑ Целый день идти по следу не хуже ищейки. **Цена:** 1 пункт мутации.
- ❑ Почуять крадущегося врага (см. стр. 84). **Цена:** каждый потраченный пункт мутации нейтрализует один ☢, полученный противником при встречной проверке скрытности.
- ❑ Унюхать съестное. **Цена:** каждый потраченный пункт мутации позволяет найти d6 порций заражённой Гнилью еды.

КИСЛОТНАЯ ЖЕЛЕЗА

Изменённые слюнные железы мутанта производят едкую кислоту. Благодаря им он может:

- ❑ Плюнуть кислотой в цель, находящуюся в рамках ближней дистанции. Цель получает по 1 пункту урона сразу и по одному пункту урона каждый раунд, пока не пройдёт проверку проворства. Броня цели при этом работает как обычно. **Цена:** 1 пункт мутации.
- ❑ Пережечь тонкую верёвку или металлический прут, полностью растворить небольшой предмет. **Цена:** 1 пункт мутации.
- ❑ Отпереть простой механический замок. **Цена:** 1 пункт мутации.

КРЫЛЬЯ

У мутанта на спине растут мощные и прочные крылья, похожие на крылышки бабочки или мухи. С их помощью он может:

- ❑ Летать на небольшие расстояния (до 30 метров) — затем он должен приземлиться. **Цена:** 1 пункт мутации.
- ❑ Подлететь к противнику, находящемуся в рамках средней дистанции, и тут же атаковать его (проверка драки). Сам полёт при этом считается манёвром. **Цена:** 1 пункт мутации. (У)
- ❑ Высоочастотное жужжание, создаваемое крыльями, способно сбивать противников с толку. **Цена:** каждый потраченный пункт мутации позволяет выбрать одну цель в рамках средней дистанции — все они получают по 1 пункту стресса.



КУКЛОВОД

Особое строение мозга позволяет мутанту контролировать поведение других разумных существ, превращая их в послушных марионеток. Для этого необходимо установить с целью зрительный контакт, который возможен лишь в рамках ближней дистанции. Мутант может:

- ❑ Выбрать, какое следующее действие предпримет его марионетка. Совершая указанное действие, цель проходит проверку навыка как обычно. **Цена:** 1 пункт мутации. Кукловод может потратить дополнительные пункты мутации, чтобы активировать мутацию марионетки, как будто это его собственная мутация.
- ❑ Приказать марионетке атаковать саму себя. Урон, который она себе нанесёт, будет равен урону её оружия. **Цена:** 1 пункт мутации. Каждый дополнительный пункт мутации увеличит урон на 1 пункт.

ЛЮМИНЕСЦЕНЦИЯ

Некоторые участки кожного покрова мутанта способны испускать достаточно яркий свет. Это позволяет ему:

- ❑ Ослепить яркой вспышкой любую цель в рамках ближней дистанции — ослепление действует по правилам темноты (см. стр. 96). **Цена:** каждый потраченный пункт мутации ослепляет жертву на один раунд.
- ❑ На несколько минут осветить область в рамках средней дистанции (около 30 метров) вокруг себя. **Цена:** 1 пункт мутации.
- ❑ Сбить врагов с толку серией ярких вспышек. Пытаясь бежать с поля боя, мутант может активировать этот эффект, чтобы гарантированно добиться успеха при проверке проворства (см. стр. 83). **Цена:** 1 пункт мутации.

МОЩНЫЕ НОГИ

Строение мышц и костей ног мутанта позволяет ему совершать головокружительные прыжки. Он может:

- ❑ Прыгнуть на расстояние до 10 метров в длину и 5 метров в высоту. **Цена:** 1 пункт мутации.
- ❑ Прыгнуть на противника в рамках средней дистанции и немедленно атаковать его (проверка драки). Сам прыжок при этом считается манёвром. **Цена:** 1 пункт мутации. (У)



КРЫЛЬЯ

- ❑ Избежать опасности, вовремя отскочив в сторону. Пытаясь бежать с поля боя, персонаж может активировать этот эффект, чтобы гарантированно добиться успеха, как при удачной проверке проворства. **Цена:** 1 пункт мутации.

ОГНЕННОЕ ДЫХАНИЕ

Особые железы во рту вырабатывают легковоспламеняющийся газ — когда мутант выдыхает его, газ превращается в поток смертоносного пламени. Персонаж может:

- ❑ Поджечь что-нибудь горючее. **Цена:** 1 пункт мутации.
- ❑ Плюнуть огнём в цель, находящуюся в рамках ближней дистанции. **Цена:** каждый потраченный пункт мутации позволяет нанести 1 пункт урона.

- ❑ Нанести по 1 пункту урона всем выбранным целям в рамках ближней дистанции. **Цена:** каждый потраченный пункт мутации позволяет выбрать одну цель.

ПАДАЛЬЩИК

Пищеварительная система мутанта устроена чрезвычайно просто и надёжно. Он может:

- ❑ Есть сырое мясо, не рискуя заразиться Гнилью (см. стр. 128), даже если добыча издохла много дней назад. Мелкое животное считается эквивалентом одной порции еды, а крупное (вроде человека) — двух. **Цена:** 1 пункт мутации.
- ❑ Крушить кости и рвать плоть своими могучими челюстями и мощными зубами. Цель должна находиться в рамках нулевой дистанции. **Цена:** каждый потраченный пункт мутации позволяет нанести 1 пункт урона.

ПИРОКИНЕЗ

Мутант обладает способностью нагревать предметы силой мысли. Это позволяет ему:

- ❑ Поджигать неподвижные горючие предметы. **Цена:** 1 пункт мутации.
- ❑ Поджигать противников, находящихся в рамках ближней дистанции. **Цена:** каждый потраченный пункт мутации позволяет нанести цели 1 пункт урона. Броня цели при этом не действует.
- ❑ Растопить лёд или обогреть холодное помещение — это позволит избавиться от переохлаждения и на протяжении часа игнорировать эффект холода (см. стр. 96). **Цена:** 1 пункт мутации.

ПОЖИРАТЕЛЬ ГНИЛИ

Метаболизм мутанта способен противостоять воздействию Гнили и даже использовать её себе во благо. Персонаж накапливает пункты Гнили как обычно (см. стр. 128), но при этом может:

- ❑ Уменьшать полученные от воздействия Гнили повреждения. **Цена:** каждый потраченный пункт мутации уменьшает полученный урон на 1 пункт. (О)
- ❑ Лечиться при помощи Гнили. **Цена:** каждый потраченный пункт мутации (и Гнили) восстанавливает 1 пункт любой характеристики, сниженной из-за полученных повреждений. Перманентные пункты Гнили (см. стр. 130) использовать нельзя.



ПИРОКИНЕЗ

- ❑ Облучить концентрированной Гнилью любого противника в рамках нулевой дистанции. **Цена:** каждый потраченный пункт мутации (и Гнили) позволяет нанести цели 1 пункт урона. Перманентные пункты Гнили использовать нельзя.

Обратите внимание, что использованные пункты Гнили могут стать перманентными, как при обеззараживании (см. стр. 130)

ПСИХОКИНЕЗ

Мутант обладает способностью вызывать галлюцинации у живых существ, находящихся в рамках ближней дистанции. Это позволяет ему:

- ❑ Населить разум выбранной цели кошмарными видениями. **Цена:** за каждый потраченный пункт мутации цель получает один пункт смятения или стресса (по твоему выбору).
- ❑ Сбить противника с толку и заставить того пропустить следующее задуманное действие. Этот эффект работает, только если цель — разумное существо. **Цена:** каждый потраченный пункт мутации позволяет выбрать одну цель.
- ❑ Создать настолько реалистичную галлюцинацию, что у цели не будет никаких сомнений в том, что всё происходит на самом деле. **Цена:** 2 пункта мутации.

СПОРОНОС

Под кожей у мутанта скрыто несколько споровых сумок, способных выстреливать целые облака спор в противников, находящихся в рамках ближней дистанции:

- ❑ Едкие споры режут глаза и обжигают кожу. **Цена:** за каждый потраченный пункт мутации выбранная цель получает один пункт усталости.
- ❑ Зловонное облако вызывает у противника удушье и сильную тошноту. **Цена:** каждый потраченный пункт мутации позволяет нанести выбранной цели 1 пункт урона. Броня цели при этом не действует.
- ❑ Густой споровый туман способен скрыть мутанта от взглядов врагов. Пытаясь бежать с поля боя, он может активировать этот эффект, чтобы гарантированно добиться успеха, как при удачной проверке проворства. **Цена:** 1 пункт мутации.

ТЕЛЕПАТИЯ

Мутант способен читать и изменять мысли разумных существ, находящихся в рамках ближней дистанции:

- ❑ Лжёт ли твой собеседник? Скрывает ли он что-нибудь? О чём он думает прямо сейчас? **Цена:** каждый потраченный пункт мутации позволяет узнать ответ на один из этих вопросов.
- ❑ Мутант может внушить своему собеседнику какую-нибудь несложную мысль, которую тот сочтёт истинной. **Цена:** 1 пункт мутации.
- ❑ Мутант способен создать в мозгу противника «короткое замыкание», которое собьёт того с толку. **Цена:** за каждый потраченный пункт мутации выбранная цель получает 1 пункт смятения.



ПСИХОКИНЕЗ

ТЕЛЕПАТИЯ



УСКОРЕННАЯ РЕАКЦИЯ

Сверхчеловеческая скорость реакции позволяет мутанту:

- ❑ Повысить инициативу в начале сражения (до проверки инициативы) или в самый разгар битвы (в этом случае активация мутации считается ма-нёвром). **Цена:** каждый потраченный пункт мутации позволяет повысить значение инициативы на 2 пункта. (О)
- ❑ Провести дополнительную атаку (проверку драки или стрельбы). **Цена:** 1 пункт мутации. (У)
- ❑ Уклониться от вражеской атаки (проверки драки или стрельбы). Этот эффект необходимо активировать до проверки брони (см. стр. 90). **Цена:** каждый потраченный пункт мутации позволяет уменьшить полученный урон на 1 пункт. (О)

ЧЕЛОВЕК-АМФИБИЯ

Тело мутанта обладает рядом биологических приспособлений, характерных для рыб и амфибий. Благодаря им он чувствует себя как дома не только на суше, но и в воде:

- ❑ Мутант может дышать под водой на протяжении нескольких минут и плавать быстро и ловко, как рыба. **Цена:** 1 пункт мутации.
- ❑ Скользящая чешуя, которой покрыто тело мутанта, эффективно нейтрализует урон. **Цена:** каждый потраченный пункт мутации уменьшает полученный урон на 1. (О)
- ❑ Острые как иглы зубы мутанта могут стать смертельным оружием. Цель должна находиться в рамках нулевой дистанции. **Цена:** каждый потраченный пункт мутации позволяет нанести 1 пункт урона.

ЧЕЛОВЕК-ЗВЕРЬ

Тело мутанта обладает рядом биологических приспособлений, характерных для хищных зверей:

- ❑ Острые когти и мощные клыки позволяют атаковать одного или нескольких противников в рамках нулевой дистанции. **Цена:** каждый потраченный пункт мутации позволяет нанести 1 пункт урона любой из имеющихся целей.
- ❑ Грозный рык вселяет ужас в сердца врагов. Выбренные цели в рамках ближней дистанции по-

лучают по 1 пункту стресса. **Цена:** каждый потраченный пункт мутации позволяет выбрать одну цель.

- ❑ Мутант цепляется за жизнь с поистине звериным упорством. Он способен восстанавливать пониженные из-за полученных повреждений телосложение и ловкость, даже если показатели этих характеристик опускаются до нуля. Персонаж при этом немедленно восстанавливает боеспособность, но полученная травма (см. стр. 93) всё равно остаётся. **Цена:** каждый потраченный пункт мутации восстанавливает 1 пункт характеристики.

ЧЕЛОВЕК-НАСЕКОМОЕ

Тело мутанта обладает рядом биологических приспособлений, характерных для насекомых:

- ❑ Твёрдая ороговевшая кожа мутанта на ощупь напоминает хитин. **Цена:** каждый потраченный пункт мутации уменьшает полученный урон на 1 пункт. (О)
- ❑ Мутант может в течение нескольких минут лазать по стенам, как муха. **Цена:** 1 пункт мутации.
- ❑ Раны мутанта затягиваются прямо на глазах. Он восстанавливает пониженное из-за урона телосложение, даже если его показатель опускается до нуля (при этом ты восстанавливаешь боеспособность, но полученная травма остаётся). **Цена:** каждый потраченный пункт мутации восстанавливает 1 пункт телосложения.

ЧЕЛОВЕК-РАСТЕНИЕ

Тело мутанта обладает рядом биологических приспособлений, характерных для мира растений:

- ❑ Мутант способен питаться солнечным светом (работает только под открытым небом). **Цена:** каждый потраченный пункт мутации — эквивалент одной порции еды.
- ❑ Вместо волос кожа мутанта покрыта острыми шипами, которыми он может атаковать противника. Цель должна находиться в рамках нулевой дистанции. **Цена:** каждый потраченный пункт мутации позволяет нанести 1 пункт урона.
- ❑ По прочности кожа мутанта ничем не уступает древесной коре. **Цена:** каждый потраченный пункт мутации уменьшает полученный урон на 1 пункт. (О)



ЧЕЛОВЕК-НАСЕКОМОЕ

ЧЕЛОВЕК-РЕПТИЛИЯ

Тело мутанта обладает рядом биологических приспособлений, характерных для рептилий:

- ❑ Мутант может изменять цвет и текстуру кожи, как хамелеон. Это позволяет ему гарантированно выигрывать проверки скрытности, а если про-



ЧЕТЫРЕ РУКИ

тивник атакует, пока мутация активна, считается, что эта атака происходит в полной темноте (см. стр. 96). Как бы то ни было, для того чтобы этот эффект сработал, мутант должен быть полностью (или почти полностью) обнажён. Эффект действует на протяжении нескольких минут. **Цена:** 1 пункт мутации.

- ❑ Строение костей и суставов позволяет мутанту протискиваться сквозь отверстия и щели шириной всего в несколько сантиметров. **Цена:** 1 пункт мутации.
- ❑ Пристальный взгляд змеиных глаз способен заворожить любое разумное существо в рамках ближней дистанции. **Цена:** за каждый потраченный пункт мутации цель получает один пункт смятения.

ЧЕТЫРЕ РУКИ

Благодаря дополнительной паре верхних конечностей мутант может:

- ❑ Атаковать в драке дважды за один ход. Вторая атака считается манёвром. **Цена:** 1 пункт мутации. (У)
- ❑ Защититься от вражеских атак (проверок драки) несколько раз за ход. **Цена:** 1 пункт мутации за каждую дополнительную защиту. (У)
- ❑ С лёгкостью лазать по стенам. Пытаясь куда-нибудь вскарабкаться, персонаж может активировать этот эффект, чтобы гарантированно добиться успеха, как при удачной проверке проворства. **Цена:** 1 пункт мутации.

ЭМОКИНЕЗ

Мутант обладает способностью влиять на эмоциональное состояние других существ. Это позволяет ему:

- ❑ Возбуждать в окружающих чувство страха и тревоги. **Цена:** за каждый потраченный пункт мутации цель получает один пункт стресса.
- ❑ Снимать стресс. Мутант должен прикоснуться к цели, чтобы этот эффект сработал (целью этого эффекта может быть и сам мутант). **Цена:** каждый потраченный пункт мутации восстанавливает 1 пункт эмпатии.
- ❑ Воздействовать на настроение группы разумных существ. Мутант не может контролировать действия членов группы непосредственно, только внушить одну общую эмоцию — гнев, радость, грусть, любовь или страх. Это воздействие длится несколько минут. **Цена:** 1 пункт мутации.

ЭХОЛОКАТОР

Испуская высокочастотные звуковые сигналы и слушая отражённое эхо, мутант может:

- ❑ Узнать, что творится вокруг. Это позволяет ему на протяжении нескольких минут игнорировать правила темноты. **Цена:** 1 пункт мутации.
- ❑ Оглушить противников, находящихся в рамках средней дистанции. **Цена:** каждый потраченный пункт мутации позволяет выбрать одну цель — все они получают по 1 пункту усталости.
- ❑ Сбить прицел вражескому стрелку, находящемуся в рамках средней дистанции. **Цена:** каждый потраченный пункт мутации нейтрализует один ☢, полученный стрелком в результате проверки стрельбы. (О)

ЧЕЛОВЕК-РЕПТИЛИЯ







КОНФЛИКТЫ И ИХ ПОСЛЕДСТВИЯ

Порой, когда кто-то встаёт на твоём пути, у тебя не остаётся иного выбора, кроме как устранить препятствие. Когда персонажи применяют навыки вроде влияния или запугивания, это называется социальным конфликтом, а когда кто-то хочет уничтожить тебя ничуть не меньше, чем ты его, конфликт неизбежно становится боевым – тогда мы называем его сражением.

Сражение – непростое испытание для любого персонажа, в результате которого он может пострадать и даже погибнуть, поэтому, прежде чем ринуться в бой, задай себе вопрос – стоит ли игра свеч?

РАУНДЫ, ХОДЫ И ИНИЦИАТИВА

Конфликт начинается, когда герой использует против кого-нибудь влияние, запугивание, стрельбу, драку или «боевую» мутацию – или когда кто-нибудь использует это против героя. В сражении сначала необходимо пройти проверку инициативы.

ПРОВЕРКА ИНИЦИАТИВЫ

Если тебе повезёт, твой персонаж будет сражаться бок о бок с товарищами, а если не повезёт – у его противника тоже будут товарищи. В любом случае нужно бросить по кубику за каждого участника сражения (воль-

ного и невольного). Это не проверка навыка, так что идти на риск при проверке инициативы нельзя. Боец с самым высоким значением инициативы ходит первым, а все остальные – после него, в порядке уменьшения значения инициативы. В случае ничьей первым ходит тот, у кого выше ловкость, а если и эти значения равны, очерёдность определяется броском кубика – у кого выпало больше, тот и ходит первым.

Когда каждый участник сражения закончит свой ход, начинается следующий раунд сражения. Значение инициативы может меняться по ходу сражения, но проверку инициативы нужно проходить только в начале первого раунда. Если в разгар сражения появляются новые участники конфликта, они просто проходят проверку инициативы и «встраиваются» в существующий порядок очерёдности ходов.

Мутации и достоинства: мутация «ускоренная реакция» и достоинство «опытный боец» могут повлиять на проверку инициативы.

Время: с точки зрения персонажей каждый раунд сражения длится от 10 секунд до нескольких минут, в зависимости от обстоятельств и используемых навыков.

Группы персонажей ведущего: если в сражении участвует группа персонажей ведущего, обладающих одинаковыми параметрами, можно осуществить одну

общую для них проверку инициативы. Это позволит определить очерёдность хода сразу всей группы и при этом сэкономить массу времени. Конечно, ведущий волен самостоятельно определять, кто из участников этой группы ходит первым, а внешние факторы, влияющие на инициативу отдельных персонажей, действуют в индивидуальном порядке, а не на всю группу разом.

ИЗМЕНЕНИЕ ЗНАЧЕНИЯ ИНИЦИАТИВЫ

Во время сражения каждый персонаж проходит проверку инициативы только один раз, но значение инициативы можно повысить, изменив тем самым очерёдность ходов. Новое значение инициативы вступает в силу в начале следующего раунда. Для повышения значения инициативы ты можешь:

- ❑ Активировать мутацию «ускоренная реакция» (см. стр. 76).
- ❑ Предпринимать соответствующие трюки при провах драки и стрельбы (см. стр. 85 и 87).

ПРИМЕР

Крин, Нафта, Мерл и Сайлас забрели в заброшенный парк развлечений, где напали на банду упырей, которые тут же бросились в атаку. Все участники сражения проходят проверку инициативы и бросают по одному d6. Ведущий проходит одну общую проверку за всех четверых упырей. В результате проверки Крин получает 6, Нафта 1, Мерл 2, Сайлас 3, а ведущий 5. Соответственно, первой ходит Крин, за ней упыри, а потом Сайлас, Мерл и Нафта.

ДЕЙСТВИЯ И МАНЁВРЫ

Когда наступает твой ход, ты можешь предпринять либо одно действие и один манёвр, либо два манёвра. Персонаж совершает действие, когда:

- ❑ Проходит проверку навыка.
- ❑ Активирует мутацию (за исключением усиливающих и ответных эффектов).

Персонаж совершает манёвр, когда:

- ❑ Перемещается на одну ступень дистанции (см. ниже).
- ❑ Прячется в укрытие (см. стр. 91).
- ❑ Достает предмет из рюкзака, сумки, кармана и т.д.
- ❑ Подбирает лежащий на земле предмет.
- ❑ Готовит оружие к бою.
- ❑ Готовится к стрельбе из лука или пращи (см. стр. 87)
- ❑ Целится из дистанционного оружия (см. стр. 87).

ГРУППОВЫЕ ПРОВЕРКИ ДЛЯ ПЕРСОНАЖЕЙ ВЕДУЩЕГО

Когда группа персонажей ведущего действует сообща, вместо того чтобы атаковать поодиночке, они могут предпринять одну скоординированную атаку по правилам помощи (см. стр. 48): каждый член группы обеспечивает при проверке атаки модификатор +1 (вплоть до максимума +3 за трёх помощников). Такой подход может сильно облегчить жизнь ведущему.

- ❑ Перезаряжает дистанционное оружие (см. стр. 87).
- ❑ Использует предмет.

В СВОЙ ХОД ТЫ МОЖЕШЬ:

- ❑ предпринять одно действие и один манёвр ... или ...
- ❑ предпринять два манёвра.

ПОМОЩЬ И ПОМЕХИ

Попытка помочь или помешать (см. стр. 48) другому персонажу считается действием, поэтому в свой ход помощник сможет предпринять только манёвр.

МУТАЦИИ

Активация мутации обычно считается действием. Это, как правило, означает, что во время хода, когда персонаж активирует мутацию, он уже не сможет использовать навык. Усиливающие и ответные эффекты мутаций являются исключением из этого правила. Подробнее о них рассказано на стр. 70.

ДИСТАНЦИЯ И ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

В сражении расстояние между персонажем и его противниками можно условно разделить на пять ступеней:

- ❑ **Нулевая дистанция:** в непосредственной близости.
- ❑ **Ближняя дистанция:** до нескольких метров.
- ❑ **Средняя дистанция:** до пары десятков метров.
- ❑ **Дальняя дистанция:** до нескольких сотен метров.
- ❑ **Предельная дистанция:** в пределах видимости.

Обрати внимание, что в рамках любой ступени дистанции находятся все предыдущие ступени.

НАСТУПЛЕНИЕ И ОТХОД

Перемещение во время сражения считается манёвром. Перемещение на одну ступень в рамках средней дистанции требует одного манёвра, перемещение на одну ступень за рамками средней дистанции требует двух манёвров (помни, что, предприняв за ход два манёвра, персонаж уже не сможет совершить действие).

Мутации и транспортные средства могут сильно ускорить перемещение.



ДЛЯ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ

Между	И	Потребуется
Нулевой дистанцией	Ближней дистанцией	Один манёвр
Ближней дистанцией	Средней дистанцией	Один манёвр
Средней дистанцией	Дальней дистанцией	Два манёвра
Дальней дистанцией	Предельной дистанцией	Два манёвра



БЕГСТВО С ПОЛЯ БОЯ

Обычно, если ты явно проигрываешь сражение, лучше бежать и выжить, чем остаться и погибнуть. Бегство с поля боя — это проверка проворства. Ведущий может применять модификаторы в зависимости от типа ландшафта и того, насколько сложно (или просто) там спрятаться. Кроме того, успех бегства зависит от расстояния между беглецом и ближайшим к нему противником.



БЕГСТВО С ПОЛЯ БОЯ

Дистанция	Модификатор
Нулевая	-2
Ближняя	-1
Средняя	+0
Дальняя	+1
Предельная	Проверка не требуется



Успех означает, что персонажу удастся скрыться от противника — для героя сражение на этом заканчи-

вается. Обрати внимание, что при бегстве с поля боя враг преграждает путь вперёд, а значит, бежать персонаж может только туда, откуда пришёл.

В случае провала персонаж остаётся на месте, на той же дистанции от противника, что и до проверки. Ведущий может ввести и иные неприятные последствия. При желании попытку бегства можно повторить в следующем раунде.

ПРИМЕР

Персонажи игроков и банда упырей находятся на расстоянии средней дистанции друг от друга. Чтобы добраться до противника в первый же раунд сражения, Мерл должен потратить на перемещение два манёвра — так он сможет атаковать упырей в следующем раунде. Если бы он был вооружён самодельным копьём (которое можно применять на ближней дистанции), он смог бы атаковать противника уже в первом раунде.

Нафта хочет избежать столкновения с упырями и бежит с поля боя. Она должна пройти проверку проворства. Поскольку дистанция средняя, при проверке действует модификатор +0.

ДРУГИЕ ВИДЫ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ

Естественно, перемещение персонажей в бою не ограничивается наступлениями, отходами и бегством. Ведущий должен действовать исходя из ситуации и описанных игроком действий персонажа. Для прыжка в укрытие, например, достаточно одного манёвра, но если задуманное действие сложнее — например, персонаж хочет успеть проскочить сквозь закрывающиеся створки главных ворот бункера, — вполне может понадобиться проверка проворства.

КОНФЛИКТЫ И КОНФЛИКТЫ

С технической точки зрения правила игры «Мутанты. Точка отсчёта» не делают особой разницы между социальными конфликтами и конфликтами с применением насилия. Иными словами, ничто не мешает тебе выстрелить в противника в первом раунде, пройти проверку влияния, чтобы убедить его сдаться во втором, и снова выстрелить в третьем. Ты сам решаешь, какой навык использовать. Конечно, убедить кого-нибудь в своей правоте в разгар сражения значительно сложнее, чем за столом переговоров (подробнее о рычагах влияния читай на стр. 84).

ЗАСАДЫ И АТАКИ ИСПОДТИШКА

Зачастую, для того чтобы победить, нужно атаковать, когда враг меньше всего этого ожидает.

Внезапная атака: если, по мнению ведущего, персонаж застаёт врага врасплох, то в первом раунде сражения он получает +2 к значению инициативы.

Атака исподтишка: если персонаж незаметно подкрадывается к жертве, прежде чем её атаковать, это называется атакой исподтишка. Для того чтобы её предпринять, нужно пройти встречную проверку скрытности против наблюдательности (только одну — вне зависимости от расстояния между персонажем и его целью) с модификатором, который зависит от того, насколько близко нужно подобраться (см. таблицу ниже). Для того чтобы атаковать противника большинством видов холодного оружия, придётся подобраться к нему на нулевую дистанцию. Если персонаж проигрывает проверку, противник сразу замечает его, и сражение начинается как обычно. Если же во встречной провер-

ке выигрывает персонаж, то он подбирается к цели на нужное расстояние и вдобавок (до начала сражения и проверки инициативы) получает возможность предпринять «*бесплатное*» действие. Обрати внимание, что вместо этого действия нельзя предпринять манёвр.

Если несколько персонажей захотят предпринять совместную атаку исподтишка, каждый из них должен проходить проверку скрытности самостоятельно. Если хотя бы одна из этих проверок окажется неудачной, противник заметит сразу всех персонажей, и сражение начнётся как обычно.

Засада: засада — это особый вид атаки исподтишка, при которой персонажи не крадутся к противнику, а наоборот, затаившись, ждут, когда тот подойдёт поближе. Все участники засады проходят проверку скрытности самостоятельно, как описано выше, но в данном случае все они получают дополнительный модификатор +2, поскольку движутся не они, а их жертвы.

Звериный нюх: мутация «звериный нюх» позволяет загодя замечать врагов, устраивающих засады и атаки исподтишка.



ЗАСАДЫ И АТАКИ ИСПОДТИШКА

Дистанция	Модификатор
Нулевая	-2
Ближняя	-1
Средняя	+0
Дальняя	+1
Предельная	+2



ТАКТИЧЕСКИЕ КАРТЫ

В большинстве случаев детальная карта поля боя не нужна — ведущему достаточно обозначить основные элементы окружения. Однако, если ты предпочитаешь наглядность, никто не мешает тебе использовать расчерченную на клетки тактическую карту. Каждая клетка обозначает расстояние в два метра. При желании можешь даже использовать подходящие миниатюры.

Пользуясь тактической картой, имей в виду, что каждый манёвр перемещения позволяет передвинуть персонажа на пять клеток. Движение по диагонали разрешается. Помни, что транспортные средства и некоторые мутации удваивают скорость персонажа, позволяя ему перемещаться на десять клеток за один манёвр. Персонаж может воспользоваться укрытием, если находится на той же клетке, где оно расположено, или на соседней с ним.

Клетка, на которой находится персонаж и все соседние с ним клетки, — это нулевая дистанция. От одной до двух клеток между персонажами — ближняя дистанция; от трёх до пятнадцати — средняя, больше пятнадцати (если, конечно, твоя карта не измещается парой-тройкой сотен клеток) — дальняя.

СОЦИАЛЬНЫЕ КОНФЛИКТЫ

В ненасильственных — социальных — конфликтах используются навыки влияния (см. стр. 53, встречная проверка) и запугивания (см. стр. 54).

РЫЧАГИ ВЛИЯНИЯ

Чтобы воздействовать на противника при помощи влияния или запугивания, необходимо, чтобы

- ❑ оппонент слышал и понимал твоего персонажа;
- ❑ требования твоего персонажа были разумны и уместны.

Если, по мнению ведущего, оба условия соблюдены, он решает, какие рычаги влияния будут задействованы, и сообщает итоговый модификатор проверки.

Каждый из этих факторов обеспечивает твоему персонажу модификатор +1:

- ❑ Численный перевес на твоей стороне.
- ❑ Оппонент может выполнить просьбу персонажа безо всякого труда.
- ❑ У оппонента имеются повреждения.
- ❑ В прошлом персонаж уже помогал своему оппоненту.
- ❑ Персонаж приводит очень убедительные аргументы (по мнению ведущего).

Каждый из этих факторов обеспечивает твоему персонажу модификатор -1:

- ❑ Численный перевес на стороне оппонента.
- ❑ То, о чём просит персонаж, чревато для оппонента крупными неприятностями и (или) материальными затратами.
- ❑ Оппонент не получит ничего, если поможет персонажу.
- ❑ Между персонажем и его оппонентом имеется недопонимание (языковое, культурное и т.п.).
- ❑ Оппонент находится за рамками средней дистанции.

ГРУППЫ И СОЦИАЛЬНЫЕ КОНФЛИКТЫ

Когда ты хочешь применить влияние или запугивание против группы персонажей, герою обычно приходится иметь дело только с их лидером (не забудь учесть модификатор -1, если численное превосходство на стороне оппонента). Договорись с главным, и остальные последуют за своим предводителем. Гораздо сложнее, если у группы нет лидера — в этом случае тебе придётся иметь дело с каждым её членом по отдельности.

СНАРЯЖЕНИЕ

Существует снаряжение, качество которого учитывается при проверках влияния и запугивания.

ПРИМЕР

Сайлас пытается повлиять на вожака банды упырей. Оценив обстановку, ведущий решает, что позиция для переговоров у нашего героя не слишком благоприятна — упыри плохо слышат его, с трудом понимают

его слова и к тому же не видят в разговоре никакой выгоды для себя. Ведущий решает, что при проверке влияния Сайлас получит модификатор -3.

ЭФФЕКТЫ

Если твой персонаж выигрывает встречную проверку влияния, его оппонент соглашается выполнить просьбу, но только на определённых условиях. Условия устанавливает ведущий, но они должны быть уместны и выполнимы. Принимать эти условия или нет — дело твоё.

В случае успешной проверки запугивания (см. стр. 54) оппонент должен либо немедленно атаковать твоего персонажа (при помощи драки, стрельбы или мутации), либо сделать так, как хочет герой.

Трюки: особенно успешная проверка влияния или запугивания позволяет подорвать уверенность собеседника в его собственных силах. Оппонент получает по одному пункту стресса (см. стр. 90) за каждый дополнительный ☢, вложенный в этот трюк. Если из-за полученного стресса противник становится небоеспособным, он соглашается выполнить просьбу персонажа, не требуя ничего взамен (или — в случае с запугиванием — не осмеливаясь его атаковать).

ДРАКА

Когда персонаж атакует противника в ближнем бою, используется проверка драки. В большинстве случаев противник при этом должен находиться на нулевой дистанции, однако некоторые виды холодного оружия — например, самодельные копыя — позволяют атаковать и на ближней дистанции.



ШИПОВАННАЯ БИТА

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЭФФЕКТЫ

В случае успешной проверки драки удар попадает в цель, и противник получает урон, равный показателю урона оружия персонажа (см. ниже). За каждый дополнительный ☢ можно выполнить один из перечисленных ниже трюков.

- ❑ Персонаж наносит дополнительный пункт урона. Если у тебя хватает ☢, этот трюк можно выбрать несколько раз.

- ❑ Персонаж выматывает противника, и тот получает один пункт усталости (см. стр. 90).
- ❑ Значение инициативы персонажа повышается на 2 пункта (см. стр. 81). Этот эффект вступает в силу в следующем раунде сражения.
- ❑ Персонаж выбивает оружие или другой предмет, который противник держит в руках. Если предметов несколько, ты сам выбираешь, какой из них выбить. Выбитый предмет можно подобрать. В бою это считается манёвром (см. стр. 82).
- ❑ Персонаж опрокидывает противника на землю или отталкивает его (например, чтобы тот упал с обрыва или вылетел сквозь дверной проём).
- ❑ Персонаж берёт противника в захват (см. ниже).



САМОДЕЛЬНЫЙ ТОПОР

ЗАЩИТА

Когда кто-нибудь атакует персонажа в драке, жертва может попытаться защититься. Защищаясь, персонаж проходит проверку драки одновременно с противником. Каждый полученный при этом ☼ ты можешь обменять на один из этих трюков.

- ❑ Ты нейтрализуешь один полученный противником ☼. Если при этом у противника не остаётся ни одного ☼, персонаж блокирует удар, и атака не причиняет ему никакого вреда.
- ❑ Значение инициативы персонажа повышается на 2 пункта (см. стр. 81). Этот эффект вступает в силу в следующем раунде сражения.
- ❑ Персонаж выбивает оружие или другой предмет, который противник держит в руках. Если предметов несколько, ты сам выбираешь, какой из них выбить. Выбитый предмет можно подобрать. В бою это считается манёвром (см. стр. 82).
- ❑ Персонаж опрокидывает противника на землю или отталкивает его (например, чтобы тот упал с обрыва или вылетел сквозь дверной проём).
- ❑ Персонаж выматывает противника, и тот получает один пункт усталости (см. стр. 90).
- ❑ Персонаж проводит контратаку и наносит противнику урон своим оружием. Ты не можешь увели-

чить этот урон, потратив дополнительные ☼. Обрати внимание, что можно провести контратаку, не блокируя вражескую атаку. В этом случае персонаж и его противник нанесут друг другу урон одновременно.

Ограничения: используя защиту в драке, стоит помнить о нескольких ограничениях.

- ❑ Защищаясь, персонаж тратит своё действие. Это значит, что в этом (если персонаж ещё не ходил) или в следующем раунде (если его ход уже закончился) он сможет предпринять только манёвр.
- ❑ Ты должен объявить, что персонаж защищается, до того, как противник пройдёт проверку драки.
- ❑ В каждом раунде можно защититься только от одной атаки. Если тебя атакуют дважды за раунд, от второй атаки твой персонаж защититься уже не сможет.
- ❑ Если противник вооружён холодным оружием, а твой персонаж нет, во время защиты ты получишь модификатор -2 при проверке драки.

ЗАХВАТ

В результате особенно удачной проверки драки персонаж может взять противника в захват. Чтобы освободиться, противнику придётся победить во встречной проверке драки. В противном случае он освободится, только если твой персонаж его выпустит или станет неспособным. Пока противник находится в захвате, он не может предпринимать других действий (и манёвров).

Удушающий приём: пока ты удерживаешь противника в захвате, удушающий приём — это единственное доступное твоему персонажу активное действие. Удушающий приём считается обычной атакой, но при этом обладает тремя отличительными особенностями:

- ❑ Во время атаки нельзя использовать оружие.
- ❑ Проводя удушающий приём, персонаж получает +2 при проверке драки.
- ❑ Противник не может защититься от этой атаки.

ПРИМЕР

Мерл бросается на упыря, и ведущий решает, что тот будет защищаться. Мерл проходит проверку драки и получает два ☼, а упырь — один. Упырь тратит свой ☼, чтобы нейтрализовать один из ☼ Мерла, так что наш герой наносит упырю урон, но теперь у него нет дополнительных ☼, а значит — в этот раз никаких трюков. Сам упырь при этом теряет своё следующее действие.

СТРЕЛЬБА

Атакуя противника на расстоянии, персонаж проходит проверку стрельбы. Для этого ему потребуется любое дистанционное оружие — подойдёт даже обычный камень. В таблице на странице 89 среди прочих параметров указана максимальная дистанция применения каждого вида оружия.

Укрытие: персонажи не могут защищаться от дистанционных атак, поэтому, когда в воздухе начинают свистеть пули, самым разумным действием является поиск укрытия (см. стр. 91).

МОДИФИКАТОРЫ ДИСТАНЦИИ

Чем дальше находится цель, тем сложнее в неё попасть. Если цель находится на средней дистанции, стрелок получает модификатор -1 , если на дальней дистанции, то модификатор -2 , если на нулевой дистанции, то модификатор -3 (трудно целиться, когда враг сам пытается достать тебя какой-нибудь острой железкой). Последний модификатор не действует, если противник беззащитен или не знает о присутствии стрелка.



МОДИФИКАТОРЫ ДИСТАНЦИИ

Дистанция	Модификатор
Нулевая	-3^1
Ближняя	$+0$
Средняя	-1
Дальняя	-2

¹Модификатор не действует против беззащитных противников.



ПРИЦЕЛИВАНИЕ

Прежде чем стрелять, персонаж может предпринять манёвр прицеливания — это обеспечит ему модификатор $+1$ при проверке стрельбы. Если он находится в укрытии или может установить оружие на надёжную



САМОДЕЛЬНЫЙ ПИСТОЛЕТ

опору, этот модификатор возрастает до $+2$ (обрати внимание, что преимущества упора нельзя использовать, если персонаж вооружён луком или пращей). Прицелиться и выстрелить нужно в одном и том же раунде — нельзя «приберечь» этот модификатор на потом и использовать его в следующем раунде.

ПЕРЕЗАРЯДКА

Самодельное огнестрельное оружие обычно однозарядное, так что его нужно перезаряжать после каждого выстрела — перезарядка считается манёвром.

Магазин: некоторые огнестрельные артефакты Древних оснащены магазинами, рассчитанными на несколько патронов, — это позволяет тебе стрелять раз за разом, не перезаряжая оружие после каждого выстрела. Для простоты считай, что в магазине достаточно места для всех твоих патронов.

Многоствольное оружие: у некоторых видов самодельного огнестрельного оружия (см. стр. 55) и артефактов может быть несколько стволов — каждый ствол перезаряжается и стреляет отдельно. Из многоствольного оружия можно стрелять, пока все стволы не опустеют.

Луки и пращи: луки и пращи не нужно перезаряжать — вместо этого персонаж должен предпринять манёвр подготовки к стрельбе. Затем ему нужно либо сразу выстрелить, либо дождаться следующего раунда и сначала тщательно прицелиться (см. выше), а затем выстрелить. Предприняв любое другое действие или манёвр, персонаж должен будет снова потратить манёвр на подготовку к стрельбе.

ПРИМЕР

Укрывшись за ржавым автомобильным кузовом, Крин стреляет в бегущего к ней упыря. Решив не рисковать, она тщательно целится и получает модификатор $+2$ при проверке стрельбы. У Крин одноствольная самодельная винтовка, так что на следующем ходу перед выстрелом оружие придётся перезарядить, а значит, времени на прицеливание попросту не останется. Если бы винтовка была двуствольной, Крин вместо перезарядки смогла бы прицелиться и выстрелить из второго ствола.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЭФФЕКТЫ

В случае успешной проверки стрельбы выстрел попадает в цель, и противник получает урон, равный показателю урона оружия персонажа. Каждый дополнительный  ты можешь обменять на один из этих трюков.

- ❑ Персонаж наносит дополнительный пункт урона. Если у тебя хватает , этот трюк можно выбрать несколько раз.
- ❑ Персонаж выматывает противника, и тот получает один пункт усталости (см. стр. 90).
- ❑ Значение инициативы персонажа повышается на 2 пункта (см. стр. 81). Этот эффект вступает в силу в следующем раунде сражения.
- ❑ Персонаж выбивает оружие или другой предмет, который противник держит в руках. Если предметов несколько, ты сам выбираешь, какой из них выбить.
- ❑ Точное попадание опрокидывает противника на землю или отбрасывает его (например, чтобы тот упал с обрыва или вылетел сквозь дверной проём).



САМОДЕЛЬНАЯ ВИНТОВКА

ПРИМЕР

Крин стреляет в упыря ещё раз и получает два . Урон самодельной винтовки равен 2. Крин тратит дополнительный  на повышение урона и в результате наносит упырю 3 пункта урона.

АВТОМАТИЧЕСКИЙ ОГОНЬ

Из некоторых редких огнестрельных артефактов можно вести полностью автоматический огонь. Стеля из такого оружия, персонаж проходит проверку стрельбы как обычно, но может идти на риск сколько угодно раз — каждая повторная проверка при этом обходит-

ся в один дополнительный патрон. Однако не стоит забывать об опасностях, связанных с получением усталости и поломкой снаряжения — они остаются в силе и, более того, накапливаются с каждой повторной проверкой. Персонаж может вести огонь до тех пор, пока:

- ❑ у него не кончатся патроны;
- ❑ не накопится достаточно , чтобы стрелок стал небоеспособным из-за полученных повреждений;
- ❑ не накопится достаточно , чтобы сломать артефакт (см. стр. 46).

Дополнительные цели: при стрельбе из автоматического оружия все , полученные в результате проверки стрельбы — включая самую первую, — можно распределять между любыми целями и так, как тебе будет угодно. Один  означает, что выбранная цель получает урон от твоего оружия. Дополнительные , потраченные на ту же цель, можно обменять на трюки как обычно.

ПРИМЕР

Железячница Нафта, вооружённая автоматом Древних, пускает его в ход против кучки преследующих её упырей. Она вскидывает грозный артефакт и открывает автоматический огонь. Игрок бросает семь кубиков: два основных (ловкость 2), два кубика навыка (стрельба 2) и 3 кубика снаряжения (качество оружия +3). Нафта проходит проверку стрельбы, тратит патрон, не получает ни одного , но на одном из кубиков снаряжения выпадает . Нафта идёт на риск, прекрасно осознавая, что тем самым повредит своё оружие. Она тратит ещё один патрон, и игрок бросает оставшиеся шесть кубиков (все, кроме того, на котором выпал ). Нафта не получает ни , ни , однако получает два ! Вполне достаточно, чтобы покончить с одним из упырей, но Нафта продолжает жать на спусковой крючок и тратит ещё один патрон.

ХОЛОДНОЕ ОРУЖИЕ

ОРУЖИЕ	КАЧЕСТВО	УРОН	ДИСТАНЦИЯ	СВОЙСТВА
Безоружная атака	—	1	Нулевая	
Импровизированная дубинка	+1	1	Нулевая	Можно найти где угодно
Мотоциклетная цепь	+1	1	Ближняя	Можно найти в Зоне
Кастет	+1	1	Нулевая	Самодельное, лёгкое
Самодельный нож	+1	2	Нулевая	Самодельное, лёгкое
Бейсбольная бита	+2	1	Нулевая	Можно найти в Зоне
Шипованная бита	+2	2	Нулевая	Самодельное
Мачете	+2	2	Нулевая	Самодельное
Самодельное копьё	+1	2	Ближняя	Самодельное
Самодельный топор	+1	3	Нулевая	Самодельное, тяжёлое

КАЛИБРЫ

По умолчанию правила игры «Мутанты. Точка отсчёта» не предусматривают деления патронов на типы и калибры — любой патрон можно зарядить в любое огнестрельное оружие. Если вы с товарищами хотите чуть больше реализма, патроны можно разделить на три типа: пистолетные, винтовочные и ружейные. В этом случае железячник, собирающий самодельное огнестрельное оружие, должен указать, какой тип патронов ему потребуется. Выбор боеприпасов для артефактов очевиден.

Игрок бросает оставшиеся четыре кубика и получает ещё один . Взглянув на три оставшихся кубика и пересчитав патроны, игрок решает, что хватит испытывать удачу. Из трёх полученных  два достаются первому упырю (этого достаточно, чтобы сделать его небоеспособным) и один — второму, Нафта тратит три патрона, а качество её автомата снижается до +2 (его можно будет починить, но сначала нужно разобраться с остальными упырями).



САМОДЕЛЬНАЯ ВИНТОВКА

ОРУЖИЕ

Холодное оружие повышает эффективность персонажа в драке, а без дистанционного вообще не обойтись, если нужно достать противника издалека. В двух табли-

ДИСТАНЦИОННОЕ ОРУЖИЕ

ОРУЖИЕ	КАЧЕСТВО	УРОН	ДИСТАНЦИЯ	СВОЙСТВА
Камень	—	1	Средняя	Можно найти где угодно
Праща	+1	1	Средняя	Самодельное
Самодельный лук	+1	1	Дальняя	Самодельное
Самодельный пистолет	+1	2	Средняя	Самодельное
Карманный самодельный пистолет	+1	1	Ближняя	Самодельное, лёгкое
Самодельная винтовка	+1	2	Дальняя	Самодельное
Огнемёт	+1	2	Ближняя	Самодельное, тяжёлое
Самодельная пушка	+1	4	Дальняя	Самодельное, стационарное

цах (см. ниже) приведён перечень оружия, которое можно выменять в Ковчеге или (если твой персонаж — железячник) сделать самостоятельно. Если повезёт, то на просторах Зоны можно найти кое-что получше.

Качество: обозначает количество кубиков снаряжения, которое ты получишь, если персонаж применит это оружие по назначению. Помни, что качество оружия может снизиться из-за повреждений, полученных в результате рискованной проверки. Если качество при этом снизится до нуля, оружие сломается — прежде чем воспользоваться им вновь, его нужно будет починить.

Урон: количество пунктов урона, которое цель получит, если атака, произведённая этим оружием, окажется успешной. Дополнительные , выпавшие при проверке атаки, можно обменять на увеличение этого урона.

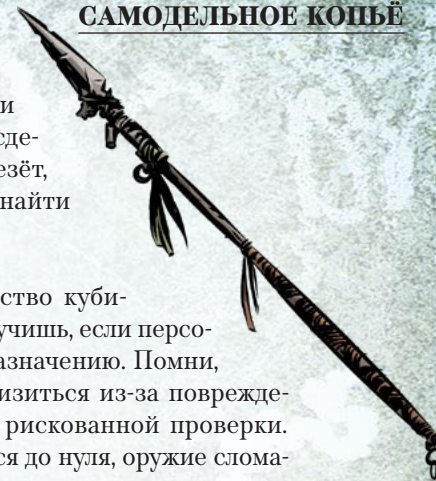
Дистанция: дистанция (см. стр. 82), в рамках которой должна находиться цель.

Самодельное оружие: этот тип оружия может собрать из подручных материалов любой железячник (см. стр. 54). Качество и урон такого оружия — это лишь базовое значение, и опытный и (или) удачливый железячник вполне может создать оружие с более высоким значением этих параметров. Самодельное огнестрельное оружие может быть многоствольным — из многоствольного оружия можно сделать несколько выстрелов без перезарядки.

Лёгкое оружие: занимает половину строки в перечне снаряжения персонажа.

Тяжёлое оружие: занимает две строки в перечне снаряжения персонажа.

САМОДЕЛЬНОЕ КОПЬЁ



Огнемёт: вместо патронов используется выпивка из расчёта один выстрел — одна порция. В случае попадания цель загорается, и будет получать по одному пункту урона каждый раунд, пока не добьётся успеха при проверке проворства — каждая такая проверка считается действием.

ОГНЕМЁТ



Самодельная пушка: тяжёлое стационарное оружие. Перед выстрелом её нужно установить на заранее подготовленную позицию — на стену Ковчега, на крышу ездовой машины и т. п. Вместо патронов используется взрывчатка мощностью не меньше 6 из расчёта один выстрел — один заряд.



Артефакты: параметры оружия Древних приведены в описании артефактов в Колоде мутантов и в главе 14 (только для глаз ведущего).

ПОВРЕЖДЕНИЯ

В ходе игры твой персонаж может получить повреждения четырёх типов — по числу характеристик. Каждый полученный пункт повреждения временно уменьшает значение соответствующей характеристики на единицу. Полученные повреждения необходимо отмечать в соответствующем разделе бланка персонажа.

Урон: ушибы, порезы и сломанные кости. Снижает телосложение.

Усталость: физическое истощение, слабость и одышка. Снижает ловкость.

Смятение: помутнение рассудка, путаница в мыслях и ошибочные суждения. Снижает смекалку.

Стресс: неуверенность в себе, недоверие, разочарование и уныние. Снижает эмпатию.

Есть несколько разных способов получить повреждение:

- ❑ **Вражеские атаки.** Когда противник, атакуя твоего персонажа, успешно проходит проверку стрельбы или драки, герой получает урон, равный урону от оружия противника (или больше, если противник получит дополнительные  и потратит их на увеличение урона). Направленная против персонажа проверка влияния или запугивания может подвергнуть его стрессу, а различные мутации могут нанести повреждения любого из четырёх типов (см. главу 5).
- ❑ **Рискованные проверки.** Каждый , полученный в результате рискованной проверки, наносит твоему персонажу одно повреждение, которое снижает значение задействованной в проверке характеристики. Однако здесь есть и обратная сторона: за каждое полученное в результате рискованной проверки повреждение мутант получает по одному пункту мутации.
- ❑ **Заражение Гнилью** (см. стр. 128), жажда, голод, недосыпание, холод (см. стр. 95) и взрывы (см. стр. 97).

БРОНЯ И ЩИТЫ

От урона (и только от него) персонажа может защитить броня — самодельный доспех может соорудить любой железячник, а если повезёт, на просторах Зоны можно наткнуться на настоящий бронежилет работы Древних.

Конкретный эффект зависит от того, какая характеристика пострадала.

Телосложение: персонаж теряет сознание от болевого шока. Небоееспособность, вызванная уроном, имеет самые опасные последствия, поскольку влечёт за собой *получение травм* (см. ниже).

Ловкость: персонаж физически истощён и едва может дышать.

Смекалка: перегруженный мозг персонажа не способен ясно мыслить.

Эмпатия: персонажа захлёстывает всепоглощающий страх, уныние или жалость к себе.

ЭФФЕКТ

Небоееспособный персонаж не может использовать навыки, предпринимать действия и активировать мутации (в том числе с ответными эффектами). В свой ход небоеспособный персонаж может предпринять только один манёвр (см. стр. 82).

ВОССТАНОВЛЕНИЕ БОЕСПОСОБНОСТИ

Самый быстрый способ вернуть небоеспособного персонажа в строй — позволить другому персонажу пройти проверку лечения (см. стр. 53).

В большинстве случаев, впрочем, лечение необязательно. Если небоеспособный персонаж не испытывает голода, жажды или переохлаждения (см. ниже), он придёт в себя самостоятельно через 46 часов, даже если никто не будет его лечить. По истечении этого срока значение сниженной до нуля характеристики восстанавливается на 1 пункт, и персонаж снова может действовать как обычно.

НЕБОЕСПОСОБНЫЕ ПЕРСОНАЖИ ВЕДУЩЕГО

Персонажи ведущего, как и персонажи игроков, могут становиться небоеспособными. Персонажи ведущего могут лечить персонажей игроков, и наоборот. Обрати внимание, что, когда один персонаж ведущего лечит другого персонажа ведущего, никаких проверок проходить не нужно — ведущий сам определяет, чем кончилось дело. Если рядовой персонаж ведущего становится небоеспособным из-за урона, ведущий всегда может его просто «убить».

Восстановив боееспособность, персонаж сможет избавиться от всех остальных повреждений за счёт подходящих ресурсов (см. ниже).

Травмы: персонаж, который стал небоеспособным из-за урона, может получить смертельную травму и умереть, если кто-нибудь вовремя его не вылечит. Подробнее о травмах рассказано ниже.

ДОБИВАНИЕ

Небоееспособный персонаж — лёгкая добыча. Любой противник может убить его безо всякого труда. Для этого нужно лишь пройти проверку драки или стрельбы. Если проверка окажется удачной, небоеспособный персонаж погибнет. Добивание действует как на персонажей игроков, так и на персонажей ведущего.

ЕСТЕСТВЕННОЕ ВОССТАНОВЛЕНИЕ

Чтобы избавиться от повреждений и восстановить сниженные из-за них характеристики, персонажу необходимо обеспечить:

- хотя бы четыре часа отдыха;
- ресурс, нужный для восстановления пострадавшей характеристики.

Если оба условия соблюдены, процесс естественного восстановления проходит успешно. Обрати внимание, что ты можешь восстановить хоть все характеристики одновременно — главное, чтобы у тебя хватило на это соответствующих ресурсов.

- **Телосложение:** каждая съеденная порция еды позволяет восстановить 1 пункт телосложения.
- **Ловкость:** каждая выпитая порция воды позволяет восстановить 1 пункт ловкости.
- **Смекалка:** крепкий четырёхчасовой сон позволяет полностью восстановить смекалку.
- **Эмпатия:** дружеское общение с другим мутантом позволяет полностью восстановить эмпатию.

Не забывай, что ресурсы, потраченные на естественное восстановление, не удовлетворяют ежедневную потребность персонажа в еде, воде и сне (см. ниже).

МУТАЦИИ

Некоторые мутации позволяют мгновенно избавляться от полученных повреждений — для этого не нужны ресурсы, только пункты мутации (см. главу 5). Обрати

внимание, что эти мутации не помогают, когда дело касается травм (см. ниже).

ТРАВМЫ

Небоеспособность и само по себе состояние не самое завидное, но особенно опасна небоеспособность, вызванная уроном, — её результатом вполне может стать гибель персонажа!

Пока персонаж боеспособен, урон, который он получает, — это ушибы, неглубокие порезы и другие поверхностные раны. Больно, неприятно, но плотный обед и пара часов отдыха (см. выше) быстро приведут персонажа в форму. Главные проблемы начинаются, когда телосложение персонажа падает до нуля — именно в этот момент он получает травму. Пройди проверку d66 по таблице на стр. 94, чтобы определить, что это будет за травма, и запиши её в свой бланк персонажа.

СМЕРТЬ

Если полученная травма является смертельной, кто-то должен как можно скорее пройти проверку лечения, иначе травмированный герой погибнет по истечении крайнего срока. Если он успеет прийти в себя до истечения крайнего срока, персонаж может попытаться пройти проверку лечения самостоятельно, но с модификатором -2. Кроме того, некоторые травмы настолько серьёзны, что при попытке вылечить такую травму персонаж получает дополнительный модификатор -1. Обрати внимание, что у того, кто захочет спасти тебя от смерти, только одна попытка, однако самих «спасателей» может быть сколько угодно.

Мгновенная смерть: две травмы — в соответствующей таблице они идут под номерами 65 и 66 — убивают персонажа на месте. Если тебе выпал один из этих результатов, население Ковчега уменьшается на одного мутанта. Пора создавать нового персонажа!

ЛЕЧЕНИЕ

У большинства травм есть определённый период заживления, который измеряется в сутках (обычно его продолжительность определяется броском указанного количества d6).

Обработка: если в этот промежуток времени травму как следует обработать (успешная проверка лечения), оставшийся период заживления сокращается вдвое. Обрати внимание, что все упомянутые здесь и выше проверки лечения осуществляются независимо друг от друга — даже если твоего персонажа только что поставили на ноги и спасли от смерти, для об-

работки травмы всё равно понадобится ещё одна проверка.

Повреждения: даже если персонаж полностью оправился от полученного урона, он всё равно будет страдать от полученных травм, пока не истечёт период их заживления.

ПРИМЕР

Упырь атакует в очередной раз и попадает в цель, Мерл получает урон, его телосложение падает до нуля, и наш герой становится небоеспособным. Игрок проходит проверку d66 по таблице травм, получает 52 (проникающее ранение в живот) и бросает один кубик, чтобы выяснить, насколько быстро кровопотеря прикончит его персонажа (пять часов).

Вокруг нет никого, кто мог бы пройти проверку лечения, так что игрок бросает кубик, чтобы выяснить, когда герой придёт в себя самостоятельно (выпадает двойка). Провалявшись два часа на холодной земле, Мерл восстанавливает один пункт телосложения и встаёт на ноги. Он пытается пройти проверку лечения самостоятельно, но попытка оканчивается провалом. Теперь у него всего три часа, чтобы найти того, кто сможет ему помочь.

Два часа Мерл тратит на поиски товарищей. Затем Сайлас немедленно приступает к работе и проходит проверку лечения, которая оканчивается провалом. Сайлас решает идти на риск, поскольку понимает, что провал означает смерть Мерла, и получает один ☠ и два 🩹. Сайлас спасает Мерлу жизнь, но, порядком перенервничав в процессе, получает два пункта стресса.

Отдохнув несколько часов и плотно закусив, Мерл сможет полностью восстановить своё телосложение, но эффект травмы будет действовать ещё d6 суток, на протяжении которых Мерл будет получать по 1 пункту урона за каждую проверку силы, проворства или драки. Игрок бросает кубик — выпадает четвёрка, а это значит, что травма будет заживать четверо суток (двое, если кто-нибудь пройдёт проверку лечения и обработает её).

СИТУАТИВНЫЙ УРОН

Последствия некоторых видов урона, например, от удушливых газов, кислоты или огня, не сочетаются с таблицей травм. Если персонаж становится небоеспособным из-за чего-нибудь подобного, не проходи проверку d66 по этой таблице, а просто используй строку «ситуативный урон».

ТАБЛИЦА ТРАВМ

D66	ТРАВМА	СМЕРТЬ	КРАЙНИЙ СРОК	ЭФФЕКТ	ПЕРИОД ЗАЖИВЛЕНИЯ
11	Сбитое дыхание	Нет	—	—	—
12	Дезориентация	Нет	—	—	—
13	Растяжение запястья	Нет	—	–1 при проверках стрельбы и драки.	D6
14	Растяжение лодыжки	Нет	—	–1 при проверках проворства и скрытности.	D6
15	Сотрясение мозга	Нет	—	–1 при проверках наблюдательности и понимания.	D6
16	Ушиб голени	Нет	—	–1 при проверках проворства и скрытности.	2D6
21	Перелом носа	Нет	—	–1 при проверках влияния, +1 при проверках запугивания, мутация «звериный нюх» не действует.	2D6
22	Перелом кисти	Нет	—	–1 при проверках стрельбы и драки.	2D6
23	Перелом стопы	Нет	—	–1 при проверках проворства и скрытности.	2D6
24	Перелом челюсти	Нет	—	–1 при проверках влияния, +1 при проверках запугивания.	2D6
25	Ушиб паховой области	Нет	—	1 пункт урона за каждую проверку силы, проворства или драки.	2D6
26	Ушиб бедра	Нет	—	–2 при проверках проворства и скрытности.	2D6
31	Ушиб плеча	Нет	—	–2 при проверках стрельбы и драки.	2D6
32	Разрыв ахиллесова сухожилия	Нет	—	–2 при проверках проворства и скрытности.	2D6
33	Вывих плеча	Нет	—	–3 при проверках силы и драки, нельзя использовать двуручное оружие.	D6
34	Перелом рёбер	Нет	—	–2 при проверках проворства и драки.	2D6
35	Перелом руки	Нет	—	Нельзя использовать двуручное оружие.	3D6
36	Перелом ноги	Нет	—	–2 при проверках проворства и скрытности.	3D6
41	Разрыв уха	Нет	—	–1 при проверках наблюдательности, мутация «эхолокатор» не действует.	3D6
42	Травма глаза	Нет	—	–2 при проверках стрельбы и наблюдательности.	3D6
43	Сквозное ранение лёгкого	Да	D6 суток	–2 при проверках выносливости и проворства.	2D6
44	Разрыв почки	Да	D6 суток	1 пункт урона за каждую проверку силы, проворства или драки.	3D6
45	Сложный перелом ноги	Да	D6 суток	–2 при проверках проворства и скрытности.	4D6
46	Сложный перелом руки	Да	D6 суток	–2 при проверках силы и драки, нельзя использовать двуручное оружие.	4D6
51	Сложный перелом стопы	Да	D6 суток	–3 при проверках проворства и скрытности.	4D6
52	Проникающее ранение в живот	Да	D6 часов	1 пункт урона за каждую проверку силы, проворства или драки.	D6
53	Перелом лицевой кости	Да	D6 часов	–2 при проверках влияния.	4D6
54	Повреждение внутренних органов	Да	D6 часов	Пока травма не обработана, персонаж каждый час получает по 1 пункту Гнили.	2D6
55	Перелом позвоночника	Нет	—	Паралич ниже пояса. Если травму не обработать, становится постоянным.	4D6
56	Перелом шеи	Нет	—	Паралич ниже шеи. Если травму не обработать, становится постоянным.	4D6
61	Внутреннее кровотечение	Да, — 1	D6 минут	1 пункт урона за каждую проверку силы, проворства или драки.	2D6
62	Артериальное кровотечение (рука)	Да, — 1	D6 минут	–1 при проверках выносливости и проворства.	D6
63	Артериальное кровотечение (нога)	Да, — 1	D6 минут	–1 при проверках выносливости и проворства.	D6
64	Разрыв яремной вены	Да, — 1	D6 раундов	–1 при проверках выносливости и проворства.	D6
65	Проникающее ранение в сердце	Да	—	Сердце судорожно сокращается в последний раз и замирает навсегда. Пора создавать нового персонажа.	—
66	Проникающее ранение в мозг	Да	—	Смерть наступает мгновенно — этому герою не суждено увидеть Эдем. Пора создавать нового персонажа.	—
—	Ситуативный урон	Да	D6 суток	Персонаж находится без сознания, пока не погибнет или не вылечится.	—
—	Урон от рискованных проверок	Нет	—	—	—

УРОН ОТ РИСКОВАННЫХ ПРОВЕРОК

Единственный вид урона, который не может быть причиной травмы, когда персонаж становится небоеспособным, — это урон от рискованных проверок (см. стр. 44). Подобное происходит достаточно редко, но тем не менее случается. Иными словами — совершая рискованную проверку, ты рискуешь здоровьем, но никак не жизнью.

СОСТОЯНИЯ

В игре твой персонаж может испытывать четыре опасных состояния организма: голод, жажду, недосыпание и переохлаждение. От этих состояний можно получить ситуативный урон и травмы; кроме того, эти состояния могут препятствовать естественному восстановлению.

ГОЛОД

Каждый день персонаж должен съедать одну порцию еды (не считая еды, необходимой для восстановления телосложения). Если с момента последнего ежедневного приёма пищи проходит больше суток, персонаж начинает испытывать *голод* — отметить это состояние в бланке своего персонажа. Пока персонаж голодает, на него воздействуют следующие эффекты:

- ❑ Процесс естественного восстановления телосложения приостанавливается. Небоеспособный из-за урона персонаж не сможет прийти в себя, пока не съест порцию еды. Все остальные характеристики восстанавливаются как обычно.
- ❑ Голодающий персонаж получает 1 пункт урона в день. Став небоеспособным, он умрёт от голода ещё через сутки, если только кто-нибудь не поделится с ним едой.

УПРОЩЁННАЯ СИСТЕМА

Если правила травм кажутся вам с товарищами излишне сложными и подробными, можете использовать упрощённые правила, согласно которым любая травма считается «ситуативным уроном». Это означает, что:

- ❑ Персонажа, который становится небоеспособным из-за урона, необходимо вылечить в течение d6 суток. В противном случае он погибнет.
- ❑ Персонаж остаётся без сознания, пока его не вылечат (или пока он не погибнет).

- ❑ Съев порцию еды, персонаж перестаёт испытывать голод и может восстанавливать телосложение как обычно. Для восстановления телосложения требуется дополнительная еда из расчёта один пункт — одна порция (см. выше).

ЖАЖДА

Каждый день персонаж должен выпивать одну порцию воды (не считая воды, необходимой для восстановления ловкости). Если с момента последнего ежедневного приёма воды проходит больше суток, персонаж начинает испытывать *жажду* — отметить это состояние в бланке своего персонажа. Пока персонаж страдает от жажды, на него воздействуют следующие эффекты:

- ❑ Процесс естественного восстановления всех характеристик приостанавливается. Небоеспособный персонаж не сможет прийти в себя, пока не выпьет порцию воды.
- ❑ Страдающий от жажды персонаж получает 1 пункт урона и усталости в день. Став небоеспособным (из-за любых полученных повреждений), он умрёт от жажды через сутки, если только кто-нибудь не поделится с ним водой.
- ❑ Выпив порцию воды, персонаж перестаёт испытывать жажду и может восстанавливать характеристики как обычно. Для восстановления ловкости требуется дополнительная вода из расчёта один пункт — одна порция (см. выше).

НЕДОСЫПАНИЕ

Персонаж должен спать хотя бы четыре часа в сутки. Если персонаж не спит больше суток, он начинает страдать от *недосыпания* — отметить это состояние в бланке своего персонажа. Пока персонаж страдает от недосыпания, на него воздействуют следующие эффекты:

- ❑ Процесс естественного восстановления смекалки приостанавливается. Небоеспособный из-за смятения персонаж не сможет прийти в себя, пока не поспит хотя бы четыре часа. Все остальные характеристики восстанавливаются как обычно.
- ❑ Персонаж, страдающий от недосыпания, получает 1 пункт смятения в день. Став небоеспособным, он потеряет сознание и проспит как минимум четыре часа.
- ❑ Проспав четыре часа, персонаж перестаёт страдать от недосыпания и может восстанавливать смекалку как обычно. Чтобы полностью восстановить смекалку, потребуется ещё четыре часа сна (см. выше).

ПЕРЕОХЛАЖДЕНИЕ

Находясь в Ковчеге, всегда можно спастись от холода, погревшись у горящих в бочках костров или свив в своей берлоге уютное тёплое гнёздышко из старого брезента и другого тряпья. На просторах Зоны лютый зимний мороз может быть опаснее самой Гнили.

Подвергаясь воздействию сильного холода, персонаж должен проходить проверку выносливости через определённые промежутки времени — чем сильнее холод, тем чаще должны быть проверки. Если речь идёт о лёгких заморозках, одного раза в сутки будет вполне достаточно, но в разгар лютой ядерной зимы проверки вполне могут быть ежечасными. Если у персонажа есть подходящее снаряжение вроде старых одеял или зимней одежды, качество этих вещей также учитывается.

В случае провала проверки выносливости персонаж начинает страдать от *переохлаждения*. При этом на него воздействуют следующие эффекты:

- ❑ Персонаж немедленно получает по 1 пункту урона и смятения — при переохлаждении кровоснабжение мозга замедляется.
- ❑ Замерзая, персонаж может страдать от галлюцинаций (все детали остаются на откуп ведущему). Самой распространённой галлюцинацией считается иллюзорная жара, из-за которой замерзающие люди скидывают с себя тёплую одежду, — такое заблуждение, естественно, чаще всего оказывается роковым.
- ❑ Персонаж продолжает проходить проверки выносливости через те же промежутки времени и продолжает получать по 1 пункту урона и смятения в случае провала. Став небоеспособным, персонаж погибнет от переохлаждения, когда (и если) придёт время следующей проверки.
- ❑ Процесс естественного восстановления телосложения и смекалки приостанавливается. Чтобы избавиться от переохлаждения, персонажу достаточно хотя бы небольшого костерка — согревшись, персонаж сможет восстанавливать телосложение и смекалку как обычно.

ВЫПИВКА

Когда боль становится невыносимой, когда живот сводит от голода, а страх сводит с ума, персонаж может на время притупить свои чувства выпивкой. Железячники умеют гнать выпивку из растений, которые находят на просторах Зоны, а на поздних этапах развития Ковчег Народ может построить перегонную установку (см. стр. 112). Бутылка для выпивки считается средним предметом и вмещает 10 порций.

Одна порция выпивки восстанавливает один пункт телосложения и эмпатии, но персонаж при этом получает 1 пункт смятения. Обрати внимание, что положительный эффект от выпивки временный — через 46 часов все «вылеченные» выпивкой повреждения вернутся. Если за это время персонаж получил урон или стресс, то, когда выпивка перестанет действовать, значение временно восстановленных характеристик вполне может упасть до нуля, в результате чего герой может стать небоеспособным.

ТЕМНОТА

Говорят, что в эпоху Древних города никогда не спали, а яркие рукотворные огни разгоняли ночной мрак. Но это было много лет назад — сейчас в мире царят безмолвие и тьма. Небо над Зоной почти всегда затянуто смогом, ночь черна и непроглядна, как сама смерть; и даже с приходом дня тьма не исчезает, а лишь на время отступает под своды древних руин.

Без подходящих мутаций или снаряжения, способного развеять темноту, персонажу придётся действовать наощупь или вообще наугад — на просторах Зоны это игра со смертью с весьма призрачными шансами на победу. Каждое перемещение в темноте требует проверки проворства; при провале этой проверки персонаж получает 1 пункт урона или стресса (по выбору ведущего).

В темноте можно атаковать только противников, находящихся в рамках ближней дистанции, но для начала цель необходимо разглядеть — пройти проверку наблюдательности (эта проверка не считается действием). Если цель находится в темноте и за рамками ближней дистанции, атаковать её не получится.

ПАДЕНИЕ С ВЫСОТЫ

При падении персонажа с высоты трёх и более метров на твёрдую поверхность ведущий должен пройти проверку атаки. Чтобы выяснить, сколько кубиков нужно для проверки, возьми высоту падения в метрах и уменьши её на 2. Персонаж получит по 1 пункту урона за каждый 🎲. Броня защищает как обычно.

ПЛАВАНИЕ И УТОПЛЕНИЕ

Подразумевается, что все мутанты Ковчег умеют плавать. Правила перемещения в воде ничем не отличаются от правил перемещения по суше. Находясь под водой (неважно, по собственной воле или нет), персонаж

должен в начале своего хода осуществлять проверку выносливости (не считается действием, можно идти на риск). При провале персонаж хлебнёт воды и получит 1 пункт урона.

ВЗРЫВЫ

Кое-где на просторах Зоны земля до сих пор изрыта глубокими кратерами — шрамами от разрушительного оружия Древних людей. Сегодня такое оружие, судя по всему, существует только в старинных преданиях, но железячники до сих пор знают секрет создания мощной взрывчатки (см. стр. 54).

Основной параметр любого взрыва — его мощность. Когда детонирует заряд взрывчатки, ведущий (или игрок, персонаж которого создал взрывчатку) проходит отдельную проверку атаки против каждого, кто находится в рамках ближней дистанции от центра взрыва. Количество основных кубиков, которое потребуется для проверки, равно мощности этого взрыва. Цели получают по 1 пункту урона за каждый ☢, полученный в результате проверки. Цель получает один дополнительный пункт урона, если находится в рамках нулевой дистанции от центра взрыва. Во время этой проверки нельзя идти на риск, а при получении урона броня цели работает как обычно.

Радиус взрыва: взрыв мощностью 7 и выше «атакует» всех, кто находится в рамках средней дистанции, но за рамками ближней дистанции его мощность уменьшается на 6. Если в этой области слишком много целей, ведущий может сэкономить время, пройдя против них одну общую проверку атаки.

Осколки: базовый урон от обычного взрыва равен 1 (не считая дополнительного урона за каждый полученный ☢), но особо злонамеренный железячник может начинить взрывное устройство мелким металлическим мусором (например, подшипниками, рублеными гвоздями и т.п.). Это трюк, который железячник может выбрать при создании заряда взрывчатки, — базовый урон от взрыва при этом возрастает до 2 пунктов урона.

Транспортные средства: взрыв может повредить даже транспортное средство (см. ниже). При взрыве



транспортное средство получает урон как любой персонаж.

ПРИМЕР

Нафта швыряет в толпу упырей самодельную бомбу с мощностью взрыва 9 и уроном 2. В рамках ближней дистанции от эпицентра взрыва находится один упырь — на девяти кубиках выпадает два ☢, и упырь получает 3 пункта урона. В рамках средней дистанции от эпицентра находится сразу пять упырей. Против них Нафта проходит одну общую проверку атаки с мощностью взрыва 3. На трёх кубиках выпадает один ☢, и все пять упырей получают по 2 пункта урона.

ТРАНСПОРТНЫЕ СРЕДСТВА

В Зоне множество насквозь проржавевших ездовых машин Древних. Лишь немногие из них сохранились достаточно хорошо, чтобы опытный железячник мог воскресить двигатель, заглухший десятки лет назад. Описание нескольких транспортных средств можно найти среди карт артефактов и в главе 14.

Качество: у каждого работоспособного транспортного средства есть показатель качества, который определяет, насколько оно быстро и надёжно. Железячник может улучшить качество транспортного средства, отладив его двигатель (см. стр. 56).

Подготовка транспортного средства: персонаж, который хочет занять место в транспортном средстве или на нём, должен предпринять манёвр. Ещё один манёвр нужен для того, чтобы завести двигатель. Иными словами, если персонаж хочет, например, сесть на мо-

тоцикл и сразу завести двигатель, то в этот ход он больше ничего не сможет сделать.

Топливо: для работы большинству видов транспортного средства требуется выпивка или топливо, сваренное по рецептам Древних. В описании каждого транспортного средства указано, сколько порций топлива или выпивки оно потребляет.

Исследование Зоны: при наличии транспортного средства исследование сектора Зоны занимает вдвое меньше времени, чем обычно (см. стр. 126).

ТРАНСПОРТНЫЕ СРЕДСТВА В СРАЖЕНИИ

Во время сражения транспортное средство позволяет передвигаться значительно быстрее — каждый манёвр перемещения считается за два. Так, скажем, одним манёвром можно переместиться между средней и нулевой дистанцией или между дальней и средней.

Бегство: персонаж может использовать транспортное средство для того, чтобы сбежать на нём от врага или другой опасности, — это проверка проворства, при прохождении которой учитывается качество транспортного средства.

Таран: большинство транспортных средств можно использовать как оружие, точнее — как таран. Это можно сделать, когда транспортное средство находится в рамках нулевой дистанции от противника. Атака считается проверкой драки, при которой вместо телосложения используется ловкость, а вместо навыка драки — проворство водителя. Не забудь при проверке учесть качество транспортного средства. Урон, который транспортное средство наносит в результате удачного тарана, обычно равен 1, но железячник может его увеличить (см. стр. 56).

ПОВРЕЖДЕНИЕ ТРАНСПОРТНЫХ СРЕДСТВ

Транспортные средства получают урон и чинятся точно так же, как и любое другое снаряжение, — каждое повреждение, полученное в результате рискованной проверки, снижает качество транспортного средства на один пункт. Когда качество транспортного средства падает до нуля, оно глухнет и выходит из строя.



Прочность: качество транспортного средства может снизиться из-за нанесённого ему урона. Весь полученный транспортным средством урон накапливается. Качество транспортного средства снижается на один пункт каждый раз, как накопленный урон достигает значения, равного или кратного показателю прочности этого транспортного средства.

Броня: корпус некоторых транспортных средств достаточно прочен, чтобы защищать от урона и само транспортное средство, и всех его пассажиров. Железячник может увеличить класс защиты транспортного средства (см. стр. 56).

Таран: ты можешь таранить чужое транспортное средство своим, если показатель прочности твоего транспортного средства больше, чем показатель прочности цели. В остальном этот манёвр проводится точно так же, как если бы ты пытался протаранить пешего персонажа.

В случае успешного тарана транспортное средство противника проходит проверку брони. Если в результате проверки нанесённый урон не снижается до нуля, его получают все пассажиры взятого на таран транспортного средства. Этот же урон, дополнительно умноженный на показатель прочности атакующего, получает транспортное средство противника.

ПРИМЕР

Железячица Нафта сидит за рулём собственноручно восстановленного древнего «Вольво». Она хочет протаранить упыря, который находится на средней дистанции. Нафта использует манёвр, чтобы приблизиться к противнику на нулевую дистанцию, а затем действие, чтобы протаранить его! Игрок берёт три основных кубика (ловкость 3), два кубика навыка (проворство 2) и три кубика снаряжения (качество +3). К несчастью, проверка заканчивается провалом, так что игрок решает идти на риск и получает один ✶ и два ☢. Упырь получает 2 пункта урона, но качество «Вольво» при этом снижается до +2.

Разъярённый упырь в ответ швыряет камень в ездовую машину Нафты. Атака попадает в цель и наносит 1 пункт урона. Нафта проходит проверку брони, но не получает ни одного ☢, так что её машина получает пункт урона. К счастью, прочность «Вольво» равна 2, так что Нафта просто записывает этот урон в разделе «Примечания» в своём бланке персонажа. Если машина получит ещё один пункт урона, прежде чем Нафта сумеет её починить, качество «Вольво» снизится ещё на один пункт.



ВЕРХОВЫЕ ЖИВОТНЫЕ

Кто угодно может взгромоздиться на ручную плеваку или другое подходящее животное и отправиться в путь. Когда речь идёт об исследовании Зоны, верховое животное считается транспортным средством, и время исследования сектора уменьшается вдвое.

Сражения — это другое дело. Когда начинается сражение, верховой персонаж, у которого нет достоинства «опытный наездник» (см. стр. 67), должен пройти проверку выносливости, чтобы остаться в седле (эта проверка не считается ни действием, ни манёвром). При провале герой падает на землю — считай это ситуативной атакой: брось 3 основных кубика. Каждый ☢, полученный в результате проверки атаки, означает, что незадачливый наездник получает 1 пункт урона. Броня работает как обычно.

Удержавшись в седле (или обладая достоинством «опытный наездник»), персонаж может без страха скакать в самую гущу сражения. Пока персонаж сражается верхом, его скорость перемещения увеличивается вдвое — каждый манёвр перемещения считается за два. Всякий, кто пытается атаковать верхового персонажа, получает модификатор -2 при проверке драки. Кроме того, верховое животное может драться вместо всадника — персонаж использует свой навык драки и телосложение животного. Если верховым животным персонажу служит плевака (см. стр. 184), она может плевать на врагов кислотой — персонаж использует свой навык стрельбы и ловкость животного. Если во время этой проверки наездник идёт на риск, то повреждения (если они будут) получит он сам. Кроме того, эта атака считается действием, так что, натравив верховое животное на врага, персонаж уже не сможет атаковать сам, поскольку в его распоряжении на этот ход останется только манёвр.

Атакуя верхового персонажа, противник может выбрать целью своей атаки либо верховое животное, либо самого наездника.





КОВЧЕГ

Ковчег — это твой дом. Ты вырос здесь, вдали от ужасов Зоны, в окружении других мутантов Народа. Старик учил и оберегал вас на протяжении долгой зимы, но вы давно уже повзрослели, и Ковчег больше не безопасен. Старик умирает, еда заканчивается, в Народе зреет недовольство, мутанты сбиваются в банды и плетут друг против друга коварные интриги. Однако выбора у вас нет — выжить вы сможете только все вместе. Мутантам Народа необходимо преодолеть свои разногласия и найти новый путь в будущее. Развивайтесь, стройте новую цивилизацию на руинах Древнего мира — если вам это не удастся, наследие человечества будет утрачено навсегда.

СОЗДАНИЕ КОВЧЕГА

Ковчег, поселение с несколькими сотнями жителей, — это отправная точка вашей игры. Все персонажи игроков родились и выросли в его стенах, и многие из них ни разу в жизни не покидали его пределов. Внешний мир — Зона, опасное и неизведанное место, интересное лишь разведчикам и другим отчаянным безумцам.

Создать Ковчег — первое, что вам нужно сделать, когда все игроки определятся со своими персонажами. Этот несложный процесс состоит из нескольких этапов, которые описаны далее. Используйте копию бланка Ковчеха из этой книги или скачайте его с сайта «Студии 101».

1. ЗОНА

Прежде чем создавать сам ковчег, вам необходимо сообща решить, в каком уголке земного шара расположена Зона — место действия вашей будущей игры. Она может находиться на территории любой страны мира, в том числе твоей собственной. Предпочтительно, чтобы хотя бы часть территории Зоны занимали городские развалины — быть может, это будут руины твоего родного города?

Обсудите с товарищами и решите, как в общих чертах будет выглядеть ваша Зона. Равнинной она будет или холмистой? Где будут пролегать берега рек и крупных водоёмов? Какие ещё примечательные географические объекты будут находиться на её территории?

Готовые Зоны: в следующей главе описаны две готовые Зоны: «Гнилое Яблоко» и «Большой Смог». Вы можете выбрать любую из них или вдохновляться ими при создании собственной Зоны.

2. КАРТА ЗОНЫ

Следующий этап — создание приблизительной карты Зоны. Это изображение Зоны в том виде, в каком она известна Народе по рассказам разведчиков и выцветшим атласам эпохи Древних. На форзаце и нахзаце этой книги вы найдёте карты обеих упомянутых выше готовых Зон. Вы можете выбрать одну из них или, посоветовавшись с ведущим, нарисовать свою. Бланк с ко-

ординатной сеткой для будущей карты также можно скачать с сайта «Студии 101».

Упомянутая сетка нужна для того, чтобы разделить Зону на секторы — условные квадраты размером 1×1 километр. Рекомендованный минимальный размер карты — 20×20 квадратов. На первый взгляд это немного, но стоит помнить, что любая Зона — разрушенный и заросший лабиринт, большую часть времени затянутый плотной пеленой смога. Путешествие по такому ландшафту занимает массу времени.

На момент начала игры карта Зоны представляет собой практически чистый лист, на котором обозначены только побережья крупных водоёмов, примечательные географические объекты и каракули разведчиков, отмечающие места, которые предположительно представляют наибольшую опасность или наибольший интерес. По ходу игры вы, несомненно, заполните карту и (или) журнал Зоны своими собственными пометками.

3. ТИП КОВЧЕГА

Как только карта Зоны будет готова, можете приступить к созданию самого Ковчега. Для начала нужно решить, что он собой представляет. Вот несколько сооружений эпохи Древних, которые могут послужить неплохой основой для небольшого и относительно безопасного поселения:

- ❑ кладбище самолётов,
- ❑ мост,
- ❑ старая ферма,
- ❑ жилой комплекс,
- ❑ свалка,
- ❑ торговый центр,
- ❑ нефтяная вышка,
- ❑ тюрьма,
- ❑ импровизированный форт,
- ❑ бомбоубежище,
- ❑ разбитый корабль,
- ❑ небоскрёб,
- ❑ небольшой остров,
- ❑ станция метро,
- ❑ трейлерный парк.

Посоветуйтесь с товарищами и либо выберите подходящий вариант, либо придумайте что-нибудь своё.

4. МЕСТОПОЛОЖЕНИЕ КОВЧЕГА

Посоветуйтесь с товарищами и решите, в каком секторе Зоны будет расположен ваш Ковчег. Главное, не размещайте его в самом центре (центральная часть Зоны, как правило, сильно заражена Гнилью и слабо приспособлена для жизни) и на самой окраине карты. Кроме того, рекомендуется (хотя это и не обязательно) выбирать место так, чтобы рядом с Ковчегом было море, река или другой крупный водоём.

5. КАРТА КОВЧЕГА

На этом этапе вам нужно нарисовать хотя бы примерную карту вашего Ковчега — так вам будет легче представлять всё, что будет происходить в Ковчеге во время игры. Укажите, где находятся берлоги героев, жилище Старика (см. этап 6), владения больших боссов (см. этап 7) и главный источник воды (см. этап 10).

В этой главе для примера приведены карты двух типичных Ковчег — импровизированного форта и выброшенного на берег пассажирского парома. Если у вас нет времени или желания рисовать карту самостоятельно, вы вполне можете использовать любую из этих двух. Скачать эти карты можно на сайте «Студии 101».

6. СТАРИК

Укажите на карте Ковчега место, где живёт Старик. Сам он в последнее время почти не показывается на людях, но его жилище по-прежнему остаётся центром общественной жизни Ковчега. Чаще всего именно там находится Сокровищница Нового мира (см. стр. 117).

7. БОССЫ

Наиболее влиятельные жители Ковчега — боссы. Именно боссы являются причиной и двигателем большей

О КОНЦЕ СВЕТА

«Как наступил конец света? Разведчики и прочие любители похвастаться осведомлённостью утверждают, что знают, как это случилось. Что смертоносная чума пронеслась над планетой и уничтожила всё живое. Что боссы Древних пустили в дело оружие, способное стирать с лица Земли целые города. Что боги, обозлённые высокомерием человечества, посягнувшего на их звёздный престол, решили покончить с грешниками при помощи старого доброго огненного дождя. Что ж, может, всё это правда, а может, просто выдумки — никто не знает, что случилось на самом деле. Ну, быть может, за исключением Старика, но он с самого нашего детства отказывался говорить на эту тему — на все расспросы ответом нам была либо бессвязная ругань, либо гробовое молчание. Хотя пару раз после этого я слышал, как Старик бормочет во сне. Если верить его словам, Древние уничтожили себя сами».

Хронист Хэннет



части конфликтов внутри Ковчега. Имена некоторых боссов будут упомянуты ещё на этапе создания персонажей игроков, а один из ваших героев и сам может быть боссом. Прежде чем начнётся игра, было бы неплохо описать действующих боссов Ковчега хотя бы в общих чертах. Если вам покажется, что боссов недостаточно, можете придумать и добавить в игру столько боссов, сколько сочтёте нужным. Типажи боссов описаны ниже.

О СТАРИКЕ

«Помните, как всё было до того, как Старик заболел? Как он ходил по всему Ковчегу, как разговаривал с нами. Как он помогал нам во всём. Как он учил нас читать и считать, а когда наступала ночь, собирал нас вокруг костра и рассказывал о мире Древних людей. Старик говорил, что почти не застал той славной эпохи, но прочитал достаточно книг и посмотрел достаточно движущихся картин, чтобы проникнуться её величием. А потом всё закончилось. Быть может, его доконала Гниль. Быть может, старость. Мне, если честно, плевать. Я просто хочу вновь сидеть у Старика на коленях и слушать, как он говорит о зелёных полях, лазурном небе и многолюдных городах».

Хронист Сайлас

ТИПАЖИ БОССОВ

Агитатор. Харизматичный лидер и пламенный оратор, стремящийся подарить Народу мечту о светлом будущем. Другие боссы считают его опасным смутьяном и угрозой своему положению.

Бюрократ. Не хватает звёзд с неба и управляет, опираясь на правила и заповеди Старика. Считает, что Народ должен жить так же, как жил всегда.

Главарь. Обращается со своими подручными, как с рабами, обязанными исполнять любой его каприз. Увлекается всевозможными грандиозными проектами и нередко прибегает к насилию, чтобы претворить их в жизнь.

Гуру. Создатель и глава тоталитарной секты, последователи которой почитают своего босса как божество. Любые сомнения в правильности избранного боссом пути сурово караются. Сектанты часто живут изолированной общиной, а остальные жители Ковчега относятся к ним с подозрением.

Деспот. Одержим властью и обожает её демонстрировать. Заставляет других делать всю грязную работу. Повсюду видит врагов. Прибегает к насилию в ответ на любое несогласие.

Коллекционер. Одержим сбором артефактов Древних. Постоянно стремится расширить свою коллекцию. Никогда

не сдаёт артефакты в Сокровищницу. Живёт замкнуто и редко покидает свои владения.

Командир. Муштрует своих подручных, будто это солдаты. Знает, как поднять их боевой дух личным примером.

Революционер. Стремится свергнуть Старика, построить в Ковчеге новое общество, основанное на принципах равенства и справедливости, запретить частную собственность, ликвидировать всех боссов и провозгласить народовластие.

Трудыга. Любит делать всё своими руками и работать бок о бок с подручными. Не интересуется интригами и борьбой за власть. Предпочитает строить что-то новое и смотреть в будущее, а не копаться в прошлом.



8. ДРУГИЕ ПЕРСОНАЖИ ВЕДУЩЕГО

На этапе создания персонажей игроков вы узнаете имена нескольких персонажей ведущего, упомянутых среди тех, кого герои ненавидят или защищают.

Обсудите этих персонажей с ведущим и решите, как они выглядят и чего хотят. При желании на этом этапе вы можете предложить ведущему собственные идеи касательно других жителей Ковчеха, но это не обязательно — когда они понадобятся, ведущий создаст их сам (подробнее об этом рассказано в главе 9).

9. НАСЕЛЕНИЕ

Решите, сколько мутантов проживает в Ковчеге на момент начала игры. Оптимальный вариант — около 200 жителей. Достаточно много, чтобы сформировались банды и фракции, и достаточно мало, чтобы все всех знали. Численность населения очень важна, поскольку в Ковчеге не рождаются дети, а в конце каждой игровой встречи часть населения погибает — насильственной смертью, от голода или от болезней (см. стр. 119).

10. ИСТОЧНИК ВОДЫ

На просторах Зоны чистая вода — редкий и ценный ресурс, источник могущества и власти. В Ковчеге такой источник есть, и вам нужно решить, что он собой представляет: колодец, родник, небольшую очистную установку, приспособление для сбора дождевой воды, старый водопровод и т. п.

11. УРОВЕНЬ РАЗВИТИЯ

Распределите 12 пунктов развития между четырьмя шкалами развития Ковчеха (см. ниже).

12. ВРЕМЯ ГОДА

Иссушающий летний зной, осенние грозы, зимние снегопады, весенняя распутица — решите, на какое из времён года придётся начало игры.

ПРИМЕР

Анна и её товарищи начинают новую игру. Сначала они выбирают Зону и решают остановиться на «Гнилом Яблоке». Затем они решают, что их Ковчег будет находиться на одной из станций бывшего метрополитена и набрасывают примерную карту своего поселения, отмечая на ней местоположение жилища Старика и владения трёх боссов: Джохаммеда (коллекционера), Марлотты (командира) и Оскарта (гуру). В их Ковчеге проживает 212 мутантов, источником воды служит старый магистральный водопровод, а начало игры приходится на раннюю весну.

УРОВЕНЬ РАЗВИТИЯ

Порой, для того чтобы выжить, одной борьбы за выживание недостаточно. Если Народ не станет думать о будущем, он попросту вымрет. Конец света — не только катастрофа, но и кладёзь величайших возможностей. Гибель цивилизации Древних дала вам ничем не ограниченную свободу: свободу построить новое общество, не скованное кандалами многовековой истории и замшелых традиций. Вам осталось только выбрать, каким будет ваш Новый мир. Уровень развития Ковчеха — это четыре независимых числовых шкалы.

Продовольствие: способность жителей Ковчеха прокормить себя.

Культура: способность жителей Ковчеха самовыражаться через письменность, изобразительное искусство и иные формы творческого досуга.

Технология: способность жителей Ковчеха понимать артефакты Древних и двигать научно-технический прогресс.

Военное дело: способность жителей Ковчеха противостоять внешней агрессии и побеждать как в обороне, так и в наступлении.

Начальное значение всех шкал равно нулю, но, создавая Ковчег, вы получаете 12 пунктов развития, которые можете распределить между ними по своему усмотрению. Далее мы расскажем, какое практическое значение имеют уровни развития Ковчеха и зачем их нужно

УРОВЕНЬ РАЗВИТИЯ КОВЧЕГА

ПРОДОВОЛЬСТВИЕ

Эта шкала определяет, насколько сложно в Ковчеге найти что-нибудь съестное

0–9	Отчаянная нехватка пищи. Обитатели Ковчеха живут на остатках прежних запасов. Тем, кому их не достаётся, приходится рассчитывать на охоту и собирательство. За один патрон дают одну порцию еды
10–19	Призрак голодной смерти ещё маячит на горизонте, но в Ковчеге наконец достаточно еды, чтобы удовлетворить базовые потребности его жителей (если, конечно, фермам и охотничьим угодьям ничто не угрожает). За один патрон дают две порции еды. Убыль населения (см. стр. 119) снижается на 1
20–29	Почти все жители Ковчеха едят досыта, а еды настолько много, что у Народа впервые появилась возможность её запастись. За один патрон дают три порции еды. Убыль населения снижается на 2 (вплоть до 0)
30+	Голод в Ковчеге побеждён. Народ наслаждается изобилием и неслыханной прежде возможностью выбирать, что пить и есть. Повара оттачивают навыки приготовления вкусных и разнообразных блюд и напитков. За один патрон дают четыре порции еды. Убыль населения снижается на 3 (вплоть до 0)

КУЛЬТУРА

Эта шкала определяет, насколько глубоки познания Народа в наследии Древних людей (в том числе артефактах)

0–9	Культурная жизнь Народа ограничена вечерними посиделками у костров, и только хронисты имеют возможность и желание заниматься творческой деятельностью
10–19	Многие жители Ковчеха имеют базовые навыки чтения и письма. В культурной жизни Ковчеха появляются первые формы организованного досуга: самодеятельные театры, выставки артефактов и редкого утиля, культовые сооружения и т. п.
20–29	Уровень грамотности Народа растёт — в Ковчеге создаются условия для организованного обучения. Культурная жизнь становится более яркой и разнообразной.
30+	Народ постиг многие идеи Древних людей. При таком уровне развития общества жители Ковчеха вполне могут начать задумываться о таких передовых идеях, как избирательное право и представительные формы народного управления

ТЕХНОЛОГИЯ

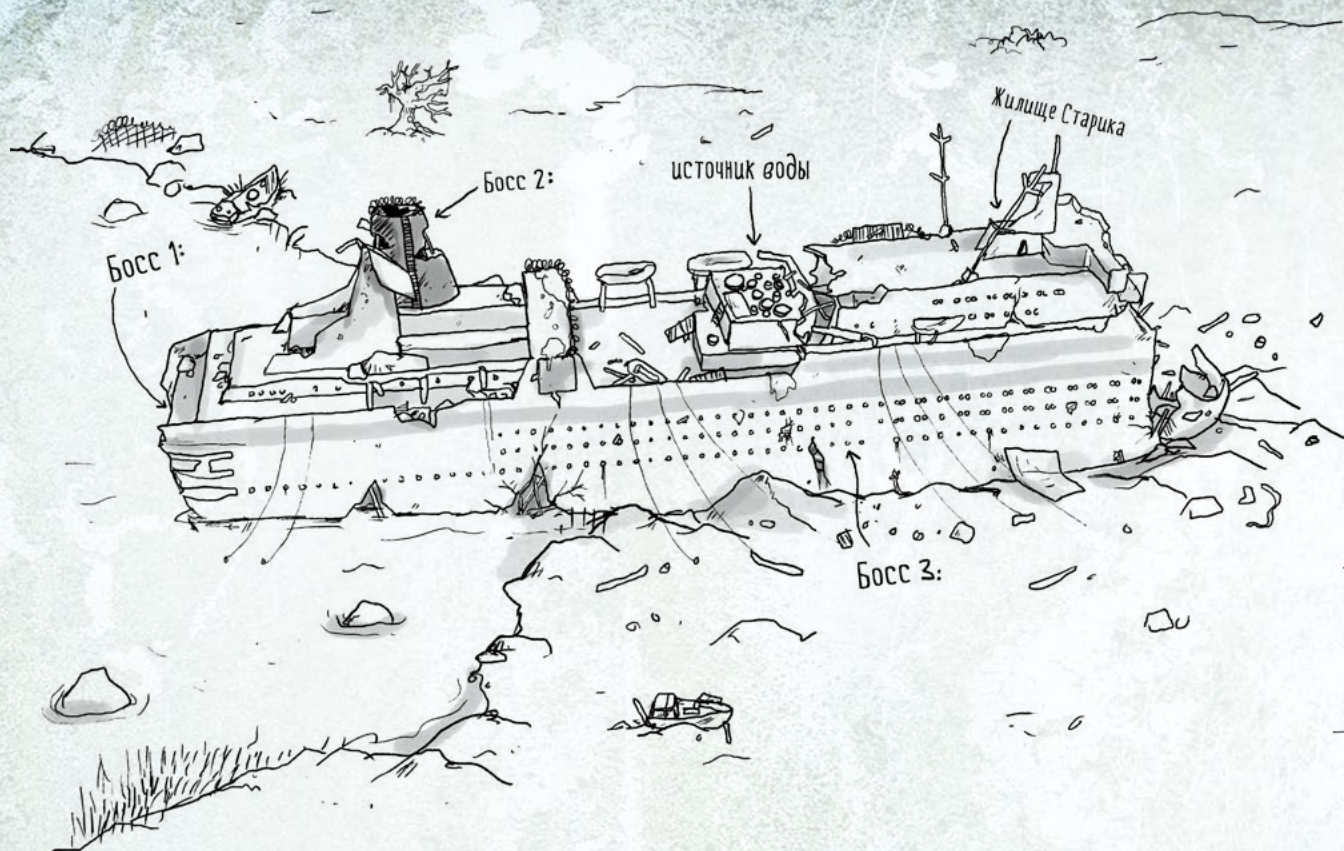
Эта шкала определяет, насколько хорошо Народ разбирается в практическом применении артефактов и принципах их работы

0–9	Никто, кроме железайчиков, не понимает принципов работы технологических устройств. То немногое, что Старик успел о них рассказать, давно забыто. Предназначение и свойства большинства артефактов неясны и непостижимы
10–19	Собирая и изучая артефакты Древних, Народ сумел постигнуть принципы работы простейших технологических устройств типа мельниц и перегонных кубов, и даже научился их воспроизводить
20–29	Народ постиг базовые основы механики, химии и других прикладных наук. При наличии специально оборудованных мастерских жители Ковчеха могут создавать достаточно сложные технические устройства и даже прокладывать сквозь Зону новые дороги
30+	Народ стоит на пороге научно-технической революции. Теперь жители Ковчеха могут воссоздавать некоторые технологические чудеса эпохи Древних: паровые двигатели, гелиографы, электрическое освещение и казнозарядное оружие

ВОЕННОЕ ДЕЛО

Эта шкала определяет, насколько хорошо Ковчег подготовлен к войне (см. стр. 118)

0–10	Всё, что может защитить Ковчег от нападения, — это баррикады и вооружённый чем попало Народ. Уровень боевой подготовки равен 1
11–20	Чуть более основательные укрепления вроде частокола и дозорных вышек. В том или ином виде организовано патрулирование окрестностей. Уровень боевой подготовки равен 2
21–30	На этом этапе в Ковчеге, скорее всего, появится организованное вооружённое ополчение и (если уровень технологии достаточно высок) оружейная мастерская. Уровень боевой подготовки равен 3
31+	В Ковчеге имеется регулярная армия, способная не только стойко обороняться, но и эффективно наступать. Укрепления встречают противника огнём самодельных пушек и огнёмётов. Уровень боевой подготовки равен как минимум 4



измерять. Сейчас же важно знать, что существует два способа повысить уровень развития Ковчега:

- ❑ успешно завершить общественный проект;
- ❑ поместить артефакт в Сокровищницу Нового мира.

ПРИМЕР

Обсудив все детали, Анна и её товарищи распределяют 12 пунктов развития следующим образом: продовольствие 0, культура 3, технология 3, военное дело 6.

ОБЩЕСТВЕННЫЕ ПРОЕКТЫ

В процессе игры вы можете улучшать и развивать Ковчег, реализуя различные общественные проекты. Общественным проектом может быть что угодно: от постройки частокола или грибной фермы до созыва трибунала или организации самодеятельного театра. Помните, что каждый проект подразумевает участие не только персонажей игроков, но и значительной части всего Народа.

На странице 108 ты найдёшь перечень доступных Народу общественных проектов. У каждого проекта два основных параметра. Во-первых, это требования, которые должны быть соблюдены, прежде чем реализа-

ОБЩЕСТВЕННЫЕ ПРОЕКТЫ И ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Как именно процесс работы над общественными проектами будет отображаться в игре, зависит только от желания ведущего и игроков. Если хотите ограничиться бросками кубиков, пусть так и будет, но не стоит забывать, что любой общественный проект может стать ценным драматическим ресурсом, источником игровых моментов, в которых персонажи игроков могут показать себя с лучшей (или худшей) стороны. Вариантов масса: общественный проект может стать яблоком раздора, его могут попытаться саботировать (в том числе сами герои), вокруг него может завязаться отчаянная борьба, он может послужить фоном для каких-нибудь игровых событий и т. п.

ЧРЕЗВЫЧАЙНОЕ ПОЛОЖЕНИЕ

Если ведущий считает, что в Ковчеге складывается слишком напряжённая или непредсказуемая ситуация, он может объявить в начале игровой встречи чрезвычайное положение. Во время чрезвычайного положения Собрания отменяются: игроки могут продолжать работу над незавершёнными проектами, но начать работу над новым проектом не получится.

ция этого проекта станет возможной (чаще всего — минимально необходимый уровень развития Ковчега). Во-вторых, это эффект, который вступит в силу, когда проект будет завершён (как правило — повышение уровня развития Ковчега).

Выбирайте мудро — общественные проекты, которые вы реализуете, формируют лик общества, которое вы создаёте.

Экспедиции в Зону — это особая разновидность общественных проектов, и в игре предусмотрен отдельный набор правил для их реализации. Они описаны в главе 8.

СОБРАНИЕ

Если в начале игровой встречи хотя бы один герой находится в Ковчеге, все игроки должны принять участие в Собрании. Для этого вы должны на время выйти из роли своих персонажей и принять решение от имени и в интересах всего Народа. Выберите — как игроки, а не как персонажи, — какой проект должен быть реализован следующим. Собрание проводится в три этапа:

- ❑ Обсудите, какой проект выбрать. Нельзя выбрать проект, требования которого не соблюдены. Нельзя (за редким исключением) выбрать ранее реализованный проект. Если Народ уже реализует один или несколько проектов, начинать новый проект не обязательно.
- ❑ Приходить к консенсусу не обязательно — каждый игрок имеет право выбрать свой собственный проект, но если несколько персонажей будут трудиться над одним общественным проектом, он будет реализован быстрее (см. ниже).
- ❑ Выбранный игроками проект (или проекты) следует отметить на карте и в бланке Ковчега (см. в конце книги). Там же необходимо отмечать количество пунктов труда, которые нужно вложить для завершения каждого начатого проекта.

ПУНКТЫ ТРУДА

В описании любого проекта указано, сколько пунктов труда в него необходимо вложить, прежде чем он будет завершён. Этот показатель всегда умножается на количество участвующих в кампании персонажей игроков. Так, в постройку укреплений группа из четырёх персонажей игроков должна вложить 4 пункта труда, а группа из двух персонажей — всего 2.

РАБОТА НАД ПРОЕКТОМ

Начать проект — это одно дело, закончить его — совсем другое. Для того чтобы реализовать проект, герои должны над ним работать. Конечно, трудятся над проектами не только персонажи игроков, но участие героев в работе над проектом служит индикатором общественного интереса Народа в целом.

Пока герой находится в Ковчеге, игрок может объявить, что его персонаж принимает участие в работе над проектом. Это можно сделать только один раз за игровую встречу. Не имеет значения, что это за проект и кто его начал — опиши, что ты делаешь, и пройди проверку любого из навыков, указанных в описании проекта. При проверке можно использовать снаряжение (если, конечно, у персонажа есть что-нибудь подходящее) и идти на риск как обычно. Можно помогать или мешать другому персонажу игрока, но сам ты в этом случае уже не сможешь принять участие в работе над проектом (по крайней мере, в ходе этой игровой встречи).

Каждый полученный в результате проверки  — это один вложенный в работу над проектом пункт труда. Как только количество оставшихся до завершения про-

ПЕРСОНАЖИ ИГРОКОВ НЕ В КОВЧЕГЕ?

Если на момент начала игровой встречи в Ковчеге нет ни одного персонажа игрока, Собрание не проводится. Вместо этого ведущий сам решает, над каким проектом Народ будет трудиться в их отсутствие. В выбранный проект (в том числе новый) Народ вкладывает пункты труда, количество которых равно количеству персонажей игроков. Как вариант, ведущий может отнять то же количество пунктов труда у любого уже начатого проекта по своему выбору. В любом случае никаких проверок не требуется.

Таким образом, ведущий может использовать отсутствие персонажей игроков, чтобы пустить развитие Ковчега по нежелательному для героев пути.

екта пунктов труда уменьшается до нуля, проект можно считать завершённым. Отныне любой житель Ковчега, будь то герой или персонаж ведущего, может использовать его по своему усмотрению.

ЗАВЕРШЁННЫЕ ПРОЕКТЫ

Отметь завершённый проект на карте и в бланке Ковчега. Эффект каждого проекта приведён в его описании. Чаще всего это изменение уровня развития Ковчега, но в некоторых случаях имеются и дополнительные преимущества. Изменение уровня развития обычно определяется броском одного или нескольких d6.

УНИЧТОЖЕНИЕ ПРОЕКТОВ

Персонажи игроков и ведущих могут саботировать завершённые и незавершённые проекты во время игры. Кроме того, проект может быть уничтожен, если Ковчег подвергнется атаке врага (см. стр. 118).

Уничтоженный проект надлежит стереть с карты и вычеркнуть из бланка Ковчега. Если был уничтожен завершённый проект, необходимо бросить столько же кубиков, сколько при завершении проекта, но полученный результат придётся отнять от значения соответствующей шкалы развития (а не прибавить к нему, как обычно). Уничтоженный проект можно реализовать заново по обычным правилам.

Утилизация проекта: Народ может самостоятельно уничтожить любой завершённый или незавершённый проект. Это решение должно быть единогласно принято игроками во время Собраний.

О ПРОИСХОЖДЕНИИ НАРОДА

«Вы когда-нибудь думали о том, откуда мы взялись? Откуда взялись наши мутации? Народ живёт в Ковчеге столько, сколько мы себя помним, это понятно. Но что было прежде? Родились мы здесь или пришли откуда-то издалека? Старик — единственный, кто может об этом рассказать, но он всегда отказывался говорить на эту тему. «Не оглядывайтесь назад, — говорил он, — в прошлом нет ничего, кроме запустения и смерти. Смотрите вперёд. Постройте новый, лучший мир». Сейчас все говорят, что Старик умирает, а значит, мы никогда не узнаем, как всё было на самом деле... Если только не отыщем ответы в Эдеме».

Хронист Виктон

ПЕРЕЧЕНЬ ПРОЕКТОВ

□ УКРЕПЛЕНИЯ

Частоколы, насыпи и рвы защищают Ковчег от угроз извне и затрудняют скрытное проникновение (в обе стороны).

Требования: нет.

Навыки: сила или наблюдательность.

Пункты труда: ×2.

Эффект: военное дело +2d6.

□ ПРОМЫСЛОВАЯ ОХОТА

Народ организует охотничьи вылазки вглубь Зоны, чтобы добывать мясо пригодных в пищу зверей.

Требования: нет.

Навыки: выносливость или стрельба.

Пункты труда: ×1.

Эффект: продовольствие +2d6.

□ КАННИБАЛИЗМ

Когда Ковчег стоит на пороге голодной смерти, Народ может пойти на отчаянные меры.

Требования: нет.

Навыки: драка или влияние.

Пункты труда: ×1.

Эффект: продовольствие +3d6, культура —d6. Убыль населения (см. стр. 119) увеличивается на один d6.

□ ФЕРМА

При помощи простейших инструментов вроде плуга и бороны Народ расчищает и обрабатывает участок плодородной земли, которую использует для выращивания пшеницы, кукурузы, картофеля, грибов и т. п.

Требования: нет.

Навыки: выносливость или знание Зоны.

Пункты труда: ×3.

Эффект: продовольствие +3d6.

□ НЕВОЛЬНИЧИЙ РЫНОК

Боссы организуют рынок, где жители Ковчега и странствующие работоторговцы могут продавать и покупать рабов — как своих собратьев-мутантов, так и других разумных существ, захваченных в плен на просторах Зоны.

Требования: нет.

Навыки: драка или влияние.

Пункты труда: ×2.

Эффект: продовольствие +d6, военное дело +d6. Когда в Ковчеге появляется невольничий рынок, герои получают возможность покупать и продавать рабов.



❑ ХЛЕВ

За годы, минувшие с конца света, свиньи и другие одомашненные Древними животные одичали и сильно мутировались, но Народ ещё может попытаться приручить хотя бы некоторых из них.

Требования: нет.

Навыки: выносливость или знание Зоны.

Пункты труда: ×2.

Эффект: продовольствие +2d6. Когда в Ковчеге появляется хлев, герои получают возможность покупать свиней-травоедов (см. стр. 187).

❑ ХРАМ

Культовое сооружение, где жители Ковчега смогут поклоняться тому, кому пожелают, — Древним Небожителям, Мутанту-Прародителю или, если уж на то пошло, хоть самой Гнили.

Требования: нет.

Навыки: выносливость или влияние.

Пункты труда: ×1.

Эффект: культура +d6.

❑ БОЙЦОВСКИЙ РИНГ

Огромная металлическая клетка, в которой сильнейшие из мутантов сражаются друг с другом за патроны и славу,

а зрители делают ставки на исход поединков. Оружием, в отличие от мутаций, на ринге пользоваться запрещено.

Требования: нет.

Навыки: драка или влияние.

Пункты труда: ×1.

Эффект: военное дело +d6.

❑ ЭКСПЕДИЦИЯ В ЗОНУ

Экспедиции в Зону — это особая разновидность общественных проектов. Подробнее они описаны в главе 8. Для их осуществления не требуются пункты труда. Экспедицию в Зону можно предпринимать больше одного раза, но на одном Собрании можно организовать только одну экспедицию. Игроки сами решают, будут ли их персонажи принимать участие в этой экспедиции или нет.

Требования: нет.

Навыки: нет.

Пункты труда: нет.

Эффект: варьируется.

❑ МУЗЕЙ

Выставка предметов старины. Народ приходит сюда, чтобы узнавать больше о жизни Древних людей и их удивительном мире.

Требования: культура 5.

Навыки: понимание.

Пункты труда: ×2.

Эффект: культура +d6, технология +d6.

❑ СТАТУЯ

Огромная статуя, изображающая Старика (или босса с особенно раздутым эго).

Требования: культура 5.

Навыки: выносливость или проницательность.

Пункты труда: ×1.

Эффект: культура +d6.

❑ СОЛНЕЧНЫЕ ЧАСЫ

Устройство, состоящее из наклонного гномона и большого плоского диска, позволяет жителям Ковчега узнавать, который час, просто взглянув на медленно ползущую по циферблату бледную тень.

Требования: культура 5.

Навыки: понимание.

Пункты труда: ×1.

Эффект: технология +d6.

❑ ДОЗОРНАЯ ВЫШКА

Сидящий на вышке дозорный сможет издали заметить приближающихся к Ковчегу врагов.

Требования: технология 5.

Навыки: выносливость или наблюдательность.

Пункты труда: ×1.

Эффект: военное дело +d6.

❑ ПРИСТАНЬ

Простой причал, который позволяет с лёгкостью переносить грузы с лодок и кораблей на берег и обратно.

Требования: технология 10, Ковчег должен стоять не подалёку от водоёма.

Навыки: выносливость или понимание.

Пункты труда: ×2.

Эффект: пристань необходима для постройки корабля (см. стр. 113).

❑ МЕЛЬНИЦА

Простой механизм, который позволяет перемалывать зёрна и семена в муку для выпечки хлеба. Приводится в действие мускульной силой, водяным колесом, ветряком или паровым двигателем.

Требования: технология 10, ферма.

Навыки: выносливость или понимание.

Пункты труда: ×2.

Эффект: продовольствие +2d6.

❑ КОПТИЛЬНЯ

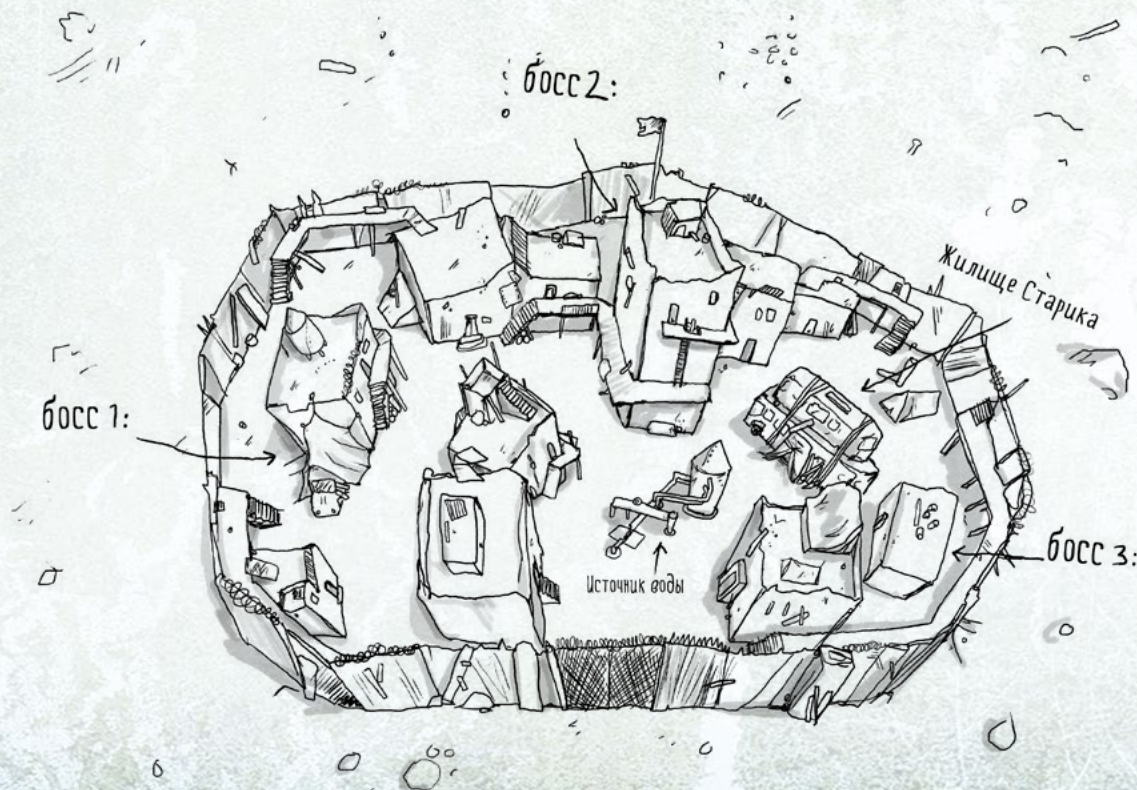
В этой небольшой хижине добытое на охоте или рыбалке мясо можно подвялить и закоптить, значительно увеличив тем самым срок его хранения.

Требования: продовольствие 5, технология 10.

Навыки: выносливость или понимание.

Пункты труда: ×2.

Эффект: продовольствие +d6.



□ РЫНОК

Меновая торговля в Ковчеге существовала всегда, но специально устроенный для этого рынок позволяет сделать этот процесс более организованным.

Требования: продовольствие 10, культура 10.

Навыки: влияние.

Пункты труда: ×2.

Эффект: продовольствие +d6, культура +d6.

□ ОПОЛЧЕНИЕ

Вооружённые силы, которым поручено охранять Ковчег от угроз извне и поддерживать порядок внутри.

Требования: военное дело 10.

Навыки: драка или влияние.

Пункты труда: ×2.

Эффект: военное дело +2d6.

□ БИБЛИОТЕКА

Собрание книг, журналов и газет эпохи Древних.

Требования: культура 10.

Навыки: понимание.

Пункты труда: ×3.

Эффект: культура +3d6.

□ СТОЙЛА

Некоторые обитающие в Зоне существа (например, плеваки, описанные на стр. 184) вполне могут служить жителям Ковчега верховыми и тягловыми животными, но сначала их, конечно, нужно изловить и приручить.

Требования: продовольствие 10.

Навыки: выносливость или знание Зоны.

Пункты труда: ×2.

Эффект: продовольствие +d6, военное дело +d6. Когда в Ковчеге появляются стойла, герои получают возможность покупать и использовать ездовых животных.

□ ТАВЕРНА

Место, где Народ может собираться, чтобы есть, пить и травить байки.

Требования: продовольствие 10.

Навыки: выносливость или проницательность.

Пункты труда: ×1.

Эффект: культура +d6.

□ ТЕАТР

Сцена и самодеятельная труппа, развлекающая Народ постановками о жизни в Ковчеге и падении Древних людей.

Требования: культура 10.

Навыки: влияние.

Пункты труда: ×2.

Эффект: культура +2d6.

О ВЫМИРАНИИ НАРОДА

«Наши дни сочтены. Народ обречён на вырождение и смерть. Мы не такие, как бродячие псы и улыри, которых становится больше с каждым днём. Мы не такие, как Древние, которые когда-то заполнили весь мир. Мы — мутанты. Мы не можем размножаться. Мы стерильны, и за всё время существования Ковчега в его стенах не родилось ни одно дитя. Ты знаешь об этом, конечно — все об этом знают. Но есть надежда. Мы должны исследовать Зону и найти других себе подобных. Другие Народы — говорят, они существуют, и если мы объединимся, мы станем сильнее. Что, если мы не можем зачинать детей только друг от друга? Что, если существуют артефакты, которые могут это изменить? Послушайте меня! Если мы запрямся здесь, в Ковчеге, мы попросту вымрем. У нас нет другого выбора. Мы должны отправиться в Зону. Мы должны отыскать других».

Хронистка Астрина

□ ПЫТОЧНАЯ КАМЕРА

Закрытое помещение, где предполагаемых преступников и предателей пытаются, пока они не расскажут всё, что знают (а иногда — и то, чего не знают).

Требования: военное дело 10, культура 10.

Навыки: драка или влияние.

Пункты труда: ×1.

Эффект: военное дело +d6.

□ ТРИБУНАЛ

Суд, обладающий властью судить мутантов, обвинённых в воровстве, убийстве или нарушении сложившегося порядка вещей. Приговоры подразумевают в основном телесные наказания различной степени тяжести, тяжёлые общественные работы и изгнание из Ковчега — Народ не может себе позволить кормить сидящих под замком бездельников.

Требования: военное дело 10, культура 10.

Навыки: драка или понимание.

Пункты труда: ×2.

Эффект: военное дело +d6, культура +d6.

□ ВОДЯНОЕ КОЛЕСО

Большое колесо с лопастями или черпаками, построенное из дерева или металлического и пластикового утиля.

Требования: технология 10.

Навыки: выносливость или понимание.

Пункты труда: ×1.

Эффект: технология +d6. Установленное на берегу ручья, запруды или водопада водяное колесо может приводить в действие мельницу или генератор.

❑ МАСТЕРСКАЯ

В этом помещении можно найти инструменты для сборки и ремонта различного оборудования, но, если ты не умеешь с ними обращаться, придётся раскошелиться на пару патронов, чтобы заплатить за работу тому, кто умеет.

Требования: технология 10.

Навыки: выносливость или понимание.

Пункты труда: ×3.

Эффект: технология +2d6. Мастерская необходима для реализации нескольких других проектов. Когда в Ковчеге появляется мастерская, герои получают возможность покупать и создавать некоторые ранее недоступные виды снаряжения.

❑ АГЕНТУРНАЯ СЕТЬ

Боссы Ковчега раскидывают сеть соглядатаев и доносчиков, чтобы следить за жителями Ковчега.

Требования: военное дело 10, культура 10.

Навыки: скрытность или влияние.

Пункты труда: ×1.

Эффект: военное дело +d6.

❑ КАЛЕНДАРЬ

Осуществив ряд простых астрономических наблюдений (в те редкие дни, когда сквозь смог было видно звёзды), жители Ковчега сумели возродить календарь Древних с годом из 365 дней.

Требования: технология 15, культура 10.

Навыки: понимание.

Пункты труда: ×1.

Эффект: культура +d6.

❑ ВЕТРЯК

Высокая, похожая на гигантский вентилятор башня, сконструированная таким образом, чтобы закреплённый наверху ротор самостоятельно поворачивался навстречу ветру.

Требования: технология 15, продовольствие 10, мастерская.

Навыки: выносливость или понимание.

Пункты труда: ×1.

Эффект: технология +d6. Когда дует ветер, ветряк может приводить в действие мельницу или генератор.

❑ БУМАГА И ЧЕРНИЛА

Жители Ковчега научились делать бумагу из старой макулатуры и растений Зоны, а заодно и производить

О МУЖЧИНАХ И ЖЕНЩИНАХ

«В Ковчеге не рождаются дети. Ну и что с того? По мне так даже лучше. Вы знали, что у Древних всем заправляли мужчины, а женщинам только и оставалось, что сидеть дома и растить детей? Так вот, те времена позади. Теперь я тут босс».

Босс Марлотта

примитивные, но вполне пригодные для письма чернила.

Требования: технология 15, культура 10.

Навыки: понимание.

Пункты труда: ×2.

Эффект: культура +2d6. Бумага и чернила требуются для постройки печатного станка (см. ниже).

❑ ПЕРЕГОННАЯ УСТАНОВКА

Сложная конструкция из баков, бутылок и трубок, которая используется для получения и очистки всевозможных химических субстанций. Одной из таких субстанций является выпивка (см. стр. 96).

Требования: продовольствие 5, технология 15, мастерская.

Навыки: понимание.

Пункты труда: ×1.

Эффект: вдвое снижает стоимость продаваемой в Ковчеге выпивки. Перегонная установка необходима для реализации нескольких других проектов.

❑ АРМИЯ

Армия лучше организована, дисциплинирована и обеспечена, чем народное ополчение. Армию можно использовать не только для обороны Ковчега, но и в полноценных наступательных кампаниях далеко за его пределами.

Требования: военное дело 20.

Навыки: драка или влияние.

Пункты труда: ×2.

Эффект: военное дело +2d6.

❑ БАНК

Место, где жители Ковчега могут хранить свои ценности, более или менее обоснованно рассчитывая, что там они будут в безопасности.

Требования: военное дело 10, культура 20.

Навыки: понимание или влияние.

Пункты труда: ×1.

Эффект: культура +d6.

□ КОРАБЛЬ

Это могучее судно больше, чем любая лодка, которую железячник способен собрать в одиночку. Корабль можно оснастить парусом, вёслами или паровым двигателем (см. стр. 115). Этот проект можно реализовать несколько раз, но уровень развития Ковчега повысит только первый корабль.

Требования: технология 20.

Навыки: пристань.

Пункты труда: ×3.

Эффект: продовольствие +d6, культура +d6, военное дело +d6. Корабль способен нести до 50 мутантов. Если персонажи используют корабль при исследовании прибрежного сектора Зоны, этот процесс занимает вдвое меньше времени, чем обычно (см. стр. 126). Корабль можно использовать при бегстве с поля боя. Сам корабль обладает следующими параметрами: качество +1; броня 3; прочность 20.

□ ГЕНЕРАТОР

Машина, состоящая в основном из магнитов и медной проволоки, и способная производить электрический ток.

Требования: технология 20, мастерская. Для работы генератору нужен ветряк, водяное колесо, паровой двигатель, работоспособная ездочная машина или хотя бы примитивный ручной привод и пара крепких мутантов.

Навыки: понимание.

Пункты труда: ×2.

Эффект: технология +2d6.

□ ГЕЛИОГРАФ

Устройство, способное передавать короткие сообщения на большие расстояния при помощи зеркал и световых сигналов.

Требования: технология 20, мастерская. Народ должен установить отношения с другим поселением в Зоне или основать своё (см. ниже).

Навыки: выносливость или понимание.

Пункты труда: ×2.

Эффект: культура +d6. Можно использовать по прямому назначению сразу после завершения, но уровень развития увеличится, только если связь с другим поселением будет двухсторонней.

□ ШКОЛА

Здесь Народ может учиться читать, считать и писать, а также узнавать то небольшое, что известно об эпохе Древних и последних открытиях Нового мира.

Требования: культура 20.

Навыки: понимание или знание Зоны.

Пункты труда: ×2.

Эффект: культура +d6, технология +d6.

□ ПОТАЙНОЙ ХОД

Вход и выход из этих подземных тоннелей скрыт или тщательно замаскирован. Жители Ковчега могут использовать их как убежище или путь отхода на случай вражеского вторжения.

Требования: военное дело 20, технология 10.

Навыки: проворство или наблюдательность.

Пункты труда: ×2.

Эффект: военное дело +2d6.

□ ПЕЧАТНЫЙ СТАНОК

Тяжёлый пресс, при помощи которого жители Ковчега могут печатать простые книги, листовки и газеты.

Требования: технология 20, культура 20, мастерская, бумага и чернила.

Навыки: выносливость или понимание.

Пункты труда: ×2.

Эффект: культура +2d6.

□ ПОСЕЛЕНИЕ

Обнаружив новый пригодный для жизни сектор Зоны, Народ может основать там новое поселение. Когда проект будет завершён, укажите, сколько жителей Ковчега отправится на новое место жительства.

Требования: военное дело 20, культура 20. Новое поселение должно находиться в секторе, исследованном в ходе вылазки или экспедиции в Зону (см. главу 8). Сам сектор должен располагаться на расстоянии как минимум 2d6 секторов от Ковчега.

Навыки: выносливость.

Пункты труда: ×3.

О ЕДЕ

«Старик всегда заботился о нас. Защищал нас от опасностей, утешал нас, когда мы грустили, кормил нас, когда мы хотели есть. Тогда у нас была куча еды, а Старик знал, как выращивать новую еду прямо на земле. Сегодня от тех запасов остались жалкие крохи. Еды почти нет, а те жалкие запасы, что остались, контролируют боссы. Но рано или поздно консервы иссякнут уже окончательно, и мы просто умрём от голода — если только сами, как Древние люди, не научимся выращивать еду и охотиться на диких зверей».

Хронист Максим



Эффект: новое поселение будет иметь свой собственный уровень развития (на момент основания все его показатели будут равны нулю) и реализовывать свои собственные проекты. Обрати внимание, что эффект постройки «связующих» проектов (например, дороги или гелиографа) распространяется на оба связанных ими поселения.

❑ ДОРОГА

Как следует потрудившись, Народ может превратить одну из пролегающих сквозь Зону троп в дорогу, по которой смогут ездить повозки и другие транспортные средства. Этот проект можно реализовать несколько раз — каждый сектор, сквозь который будет пролегать дорога, считается отдельным проектом.

Требования: технология 20.

Навыки: выносливость или понимание.

Пункты труда: ×1.

Эффект: продовольствие +d6, культура +d6. Дорога обеспечивает этот эффект, только когда соединяет два поселения. Эффект при этом не зависит от длины дороги, но влияет на уровень развития обоих соединённых ею поселений. Путь сквозь сектор с дорогой занимает вдвое меньше времени, чем обычно.

❑ ЛИТЕЙНАЯ МАСТЕРСКАЯ

В пышущей жаром печи этой мастерской металлический утиль можно переплавить в нужную деталь или пригодную для дальнейшей обработки заготовку.

Требования: технология 25, мастерская.

Навыки: выносливость или понимание.

Пункты труда: ×3.

Эффект: культура +d6, технология +d6. Литейная мастерская необходима для реализации нескольких других проектов.

❑ ХИМИЧЕСКАЯ ЛАБОРАТОРИЯ

Специализированная мастерская для производства пороха и других взрывоопасных субстанций.

Требования: технология 30, военное дело 10, перегонная установка.

Навыки: понимание.

Пункты труда: ×1.

Эффект: военное дело +d6. Если в Ковчеге имеется литейная мастерская, в химической лаборатории можно производить патроны. Стоимость патронов в Ковчеге при этом падает вдвое — там, где раньше просили или давали один патрон, теперь будут просить или давать два.

❑ АВТОКРАТИЯ

Один из боссов становится единоличным правителем Ковчега, и любое его слово отныне имеет силу закона.

Требования: военное дело 30. Несовместима с избирательным правом и свободным рынком.

Навыки: понимание.

Пункты труда: ×2.

Эффект: военное дело +2d6.

❑ СВОБОДНЫЙ РЫНОК

Народ принимает систему взглядов, в основе которой лежат личная свобода и неотъемлемое право зарабатывать на жизнь, производя товары и услуги, за которые другие готовы платить. Рабство запрещается.

Требования: технология 30. Несовместим с коллективизмом, автократией и невольничьим рынком.

Навыки: влияние.

Пункты труда: ×2.

Эффект: технология +2d6.

❑ КОЛЛЕКТИВИЗМ

Частная собственность запрещается, ресурсы Ковчега становятся коллективной собственностью всего Народа, и каждый мутант отныне трудится не ради себя самого, а ради общего блага.

Требования: продовольствие 30. Несовместим со свободным рынком.

Навыки: влияние.

Пункты труда: ×2.

Эффект: продовольствие +2d6.

❑ ИЗБИРАТЕЛЬНОЕ ПРАВО

Все мутанты Народа получают право решать судьбу Ковчега всеобщим голосованием.

Требования: культура 30. Несовместимо с автократией.

Навыки: влияние.

Пункты труда: ×2.

Эффект: культура +2d6.

❑ ПАРОВЫЕ ДВИГАТЕЛИ

Могучие машины, работающие на воде и дровах.

Требования: технология 30, литейная мастерская, перегонная установка.

Навыки: выносливость или понимание.

Пункты труда: ×2.

Эффект: технология +2d6. При помощи паровых двигателей можно приводить в действие мельницы, генераторы, корабли, поезда и паровые повозки.

❑ ПАРОВАЯ ПОВОЗКА

Ревущая и грохочущая ездовая машина, способная относительно быстро и комфортно возить пассажиров по просторам Зоны.

Требования: технология 30, паровые двигатели.

Навыки: понимание.

Пункты труда: ×3.

Эффект: паровая повозка способна везти до 10 пассажиров. С её помощью можно таранить противников — в бою она считается транспортным средством. Если персонажи используют повозку при исследовании сектора Зоны, этот процесс занимает вдвое меньше времени, чем пешком (см. стр. 126). Повозку можно использовать при бегстве с поля боя. Повозка обладает следующими параметрами: качество +1; броня 3; прочность 3.

❑ ЖЕЛЕЗНАЯ ДОРОГА

Постройка железной дороги сквозь Зону — проект весьма непростой и очень трудозатратный. Этот проект можно реализовать несколько раз — каждый сектор, сквозь который будет пролегать железная дорога, считается отдельным проектом.

Требования: технология 35, литейная мастерская.

Навыки: выносливость или понимание.

Пункты труда: ×2.

Эффект: позволяет построить поезд.

❑ ПОЕЗД

Гудок поезда, несущегося сквозь Зону по железной дороге, — это первый вестник возрождения разрушенной цивилизации Древних. Этот проект можно реализовать несколько раз, но уровень развития Ковчега повысит только первый поезд.

Требования: технология 30, паровые двигатели, железная дорога.

Навыки: понимание.

Пункты труда: ×3.

Эффект: продовольствие +d6, культура +d6, технология +d6. Поезд обеспечивает этот эффект, только когда железная дорога, по которой он ездит, соединяет два поселения. Эффект при этом не зависит



от длины железной дороги, но влияет на уровень развития обоих соединённых ею поселений.

Дополнительно: Поезд способен везти до 50 пассажиров и (если на путях нет никаких препятствий и повреждений) за считанные минуты пересечь целый сектор Зоны; его нельзя использовать в сражении как транспортное средство, но с его помощью можно бежать с поля боя. Поезд обладает следующими параметрами: качество +1; броня 3; прочность 15.

□ ОРУЖЕЙНАЯ МАСТЕРСКАЯ

При помощи особого оборудования в этой специализированной мастерской жители Ковчега могут массово производить казнозарядное огнестрельное оружие. Оружейную мастерскую чаще всего устраивают неподалёку от химической лаборатории (см. стр. 115).

Требования: технология 30, военное дело 10, литейная мастерская.

Навыки: стрельба или понимание.

Пункты труда: ×2.

Эффект: военное дело +2d6. Когда в Ковчеге появляется оружейная мастерская, герои получают воз-

можность покупать и создавать казнозарядное огнестрельное оружие.

□ ОПЕРАЦИОННАЯ

Костоправы Ковчега изрядно углубили своё знание анатомии мутантов, а повторное открытие обезболивающих свойств эфира и некоторых других химических веществ позволили найти этому знанию практическое применение.

Требования: технология 35, перегонная установка.

Навыки: понимание.

Пункты труда: ×2.

Эффект: при наличии доступа к операционной все связанные с травмами проверки лечения получают модификатор +2, а убыль населения (см. стр. 119) снижается на 1.

□ ЭЛЕКТРИЧЕСКОЕ ОСВЕЩЕНИЕ

По ночам освещённый яркими искусственными огнями Ковчег виден за многие километры — теперь он сияет, как сияли когда-то города Древних людей.

Требования: технология 40, мастерская, генератор.

Навыки: понимание.

Пункты труда: ×2.

Эффект: технология +2d6.

❑ РАДИОСТАНЦИЯ

Хитроумное устройство на основе полупроводникового кристалла, способное принимать и передавать радиосигналы.

Требования: технология 50, мастерская, генератор. Народ должен установить отношения с другим поселением в Зоне или основать своё (см. стр. 113).

Навыки: понимание.

Пункты труда: ×1.

Эффект: военное дело +d6. Можно использовать по прямому назначению сразу после завершения, но уровень развития увеличится, только если связь с другим поселением будет двухсторонней.

ПРИМЕР

На первом Собрании Анна и её товарищи единогласно решают, что первым делом в Ковчеге необходимо наладить сельское хозяйство. Первым их проектом становится ферма. В группе четверо игроков, а значит, для завершения этого проекта понадобится накопить (4×3) 12 пунктов труда. В начале первой игровой встречи все персонажи сообщают трудятся над завершением этого проекта: двое проходят проверку выносливости, двое — знания Зоны и в итоге получают пять 🍄. Итого на начало следующей игровой встречи им останется накопить 7 пунктов труда. Собравшись в следующий раз, они снова проходят те же проверки и получают три 🍄 — ещё 4 пункта труда, и ферма будет готова!

СОКРОВИЩНИЦА НОВОГО МИРА

Старик больше не контролирует Ковчег. Его слово больше ничего не значит. Лишь одну его заповедь Народ почитает и поныне: собирать артефакты Древних, постигать их и извлекать из них новые знания. Хранить их Старик заповедал в самом безопасном месте Ковчеха — сам он называл его Сокровищницей Нового мира.

Пока вы росли, любые найденные артефакты полагалось сдавать в Сокровищницу, где их пристально изучали, описывали и тщательно сохраняли на будущее. В теории это правило всё ещё действует, но когда пищи стало не хватать, а бывшие порядки ушли в прошлое, мутанты начали оставлять найденные артефакты себе и даже выменивать их на еду.

И всё же Сокровищница продолжает существовать на попечении хронистов, не пожелавших отступить от принципов, которых придерживался Старик. Следуя его воле, они продолжают хранить артефакты, исследовать их и рассказывать о них тем, кто жаждет новых знаний.



АРТЕФАКТЫ

Вы можете наткнуться на артефакты Древних во время вылазок в Зону (см. главу 8). Помимо основной функции, у каждого артефакта имеется два цифровых значения: требования и эффект — почти как у общественных проектов. Сами артефакты описаны на картах артефактов из Колоды мутантов и в главе 14 этой книги.

Требования — это уровень развития, которого необходимо достичь, чтобы артефакт мог опознать и использовать любой из жителей Ковчега (подробнее об этом рассказано в главе 8). Эффект — это количество пунктов развития, на которое увеличится значение той или иной шкалы развития, если артефакт будет помещён в Сокровищницу Нового мира.

Иными словами, обнаружив артефакт, ты должен будешь решить — оставить его себе, чтобы использовать по прямому назначению, или сдать его в Сокровищницу, чтобы он послужил на благо всему Народу.

ПРИМЕР

Когда Нафта нашла свой автомат, ей пришлось пройти проверку понимания, поскольку уровень технологии Ковчега на тот момент был ниже необходимых 20 пунктов. Если бы уровень технологии Ковчега был равен хотя бы 20, проверка понимания вообще бы не понадобилась. Если Нафта сдаст автомат в Сокровищницу, уровень развития военного дела и технологии Ковчега увеличится на 6 пунктов.

НАПАДЕНИЯ НА КОВЧЕГ

Вы все знаете, что внешний мир полон опасностей, и что однажды, рано или поздно, под стены Ковчега явится враг, который захочет поживиться вашим добром или попросту истребить Народ до последнего мутанта. Это всего лишь вопрос времени, и когда это время придёт, вы должны быть к этому готовы.

Когда происходит полномасштабное нападение на Ковчег, один из игроков и ведущий должны пройти проверку боевой подготовки обеих сторон. Эта проверка не определяет победителя — исход битвы зависит от персонажей игроков — она скорее даёт понять, насколько отчаянной будет ситуация, в которой предстоит действовать героям.

Боевая подготовка — это мера военной силы противостоящих сторон. Боевая подготовка Ковчега равна одной десятой уровня развития военного дела (с округлением вверх). Если Народ знает о приближении противника и активно готовится к встрече, боевая подготовка Ковчега увеличивается на 1. Боевая подготовка противника зависит исключительно от решения веду-

О СЖИГАНИИ МЁРТВЫХ

«Почему мы сжигаем мёртвых? Почему мы просто не бросаем их в Зоне или не закапываем в землю, как это делали Древние? Потому что мы всегда так делали. Это обычай нашего Народа, так нас учил Старик, когда мы были ещё детьми. Когда твоё тело сгорает, ты взмываешь в небо вместе с дымом, возвращаясь туда, откуда мы все пришли. Так говорил Старик. Верю ли я в это? Я не знаю, но это и не важно. С трупами всё равно нужно что-то делать — нельзя же, чтобы они просто лежали и воняли на весь Ковчег».

Хронистка Данова

щего и варьируется от 1 (небольшая банда плохо вооружённых налётчиков) до 5 и более (многочисленная и хорошо вооружённая армия).

ХОД БИТВЫ

Когда начинается битва, обе противостоящие стороны проходят проверку боевой подготовки. Каждый полученный  означает, что для вашей стороны битва принимает благоприятный оборот — враги гибнут, сдают позиции и т.п. Каждый , напротив, означает, что дела идут настолько худо, что боевая подготовка вашей стороны в результате битвы снизится на 1 пункт. По результатам обеих проверок игроки и ведущий должны сообща придумать и описать, что именно происходит на поле боя.

Осуществив эти проверки, стороны могут попытаться пойти на риск — повторно бросить все свои кубики, на которых не выпали  или . Обратите внимание, что идти на риск в данном случае можно сколько угодно раз, причём вне зависимости от того, идёт ли на риск противник.

Когда вы решите, что риска достаточно (или когда у вас не останется кубиков, на которых не выпали  или , сосчитайте свои , вычтите из результата Ковчега результат противника и проконсультируйтесь с таблицей на стр. 119 (отрицательный результат означает, что противник получил больше , чем Ковчег).

ПОТЕРИ

Снижение боевой подготовки в результате битвы — временное явление. Если бойцам Ковчега выпадет

РЕЗУЛЬТАТ БИТВЫ

— 2 и ниже	Войска противника врываются на территорию Ковчег, уничтожая всё на своём пути. Жители гибнут в беспощадной резне. Битва почти наверняка проиграна, и единственное, на что вы можете надеяться, — это спасение бегством. Население Ковчег уменьшается на 4d6 жителей. D6 проектов разрушено (по выбору ведущего)
— 1	Враг берёт верх, оборона Ковчег прорвана сразу на нескольких участках. Ситуация отчаянная, но герои ещё могут спасти Ковчег от разорения. Население Ковчег уменьшается на 3d6 жителей. Один проект разрушен (по выбору ведущего)
0	Ни одна из сторон не получает решающего преимуществ, но несколько противников прорывается на территорию Ковчег. Герои ещё могут изменить ход битвы и одержать победу. Население Ковчег уменьшается на 2d6 жителей
+1	Оборона Ковчег выдержала первый натиск, но враг ещё не побеждён. Противник вполне может взять Ковчег в осаду. Население Ковчег уменьшается на d6 жителей
+2 и выше	Наступление врага разбивается о стены Ковчег, как океанские волны о прибрежные скалы. Противник разгромлен, и те, кто не был убит и взят в плен, бегут с поля битвы. Население Ковчег не уменьшается

шанс отдохнуть и перевязать раны, боевая подготовка начнёт восстанавливаться со скоростью 1 пункт в сутки (если, конечно, она не снизится из-за разрушения общественных проектов, влияющих на уровень развития военного дела).

Боевая подготовка противника восстанавливается с той же скоростью, но только если его войска возвращаются на подконтрольную им территорию.

ПРИМЕР

Под покровом ночи на Ковчег нападает большая банда упырей. Уровень военного дела Ковчег равен 13, так что его боевая подготовка равна 2. Упырей очень много, так что их боевая подготовка равна 3. Один из игроков бросает два основных кубика, а ведущий — три. Игрок не получает ни , ни , а ведущий — один  и один  (упыри атакуют, несут потери, но продвигаются вперёд). И игрок, и ведущий решают идти на риск. Теперь игрок получает два , а ведущий — ни , ни  (жители Ковчег контратакуют и отбрасывают врага). Ведущий решает рисковать дальше, в то время как игроки удовлетворяются двумя . Ведущий бросает кубик и получает ещё один . Итак, результат +1 означает, что оборона поселения выстояла, упыри отброшены, а население Ковчег уменьшается на d6 жителей.

УБЫЛЬ НАСЕЛЕНИЯ

Жизнь в Ковчеге сурова. Насилие, голод и Гниль собирают свою жатву почти каждый день. В конце каждой игровой встречи один из игроков должен бросить кубик. Результат укажет, сколько за это время погибло жителей Ковчег (не считая персонажей, умерших непосредственно во время игры).

За подсчёт текущего количества жителей Ковчег отвечает ведущий. Именно он должен следить за тем, чтобы на бланке Ковчег всегда была записана актуальная информация. Стоит отметить, что по ходу кампании население Ковчег будет неотвратно уменьшаться. Если персонажи игроков не найдут выход из сложившейся ситуации (например, за счёт иммиграции или решения проблемы бесплодия мутантов), Народ попросту вымрет — это тоже всего лишь вопрос времени.

Изменение убыли населения: убыль населения можно замедлить. Главным образом — за счёт развития Ковчег и решения проблем с продовольствием (см. стр. 105). С другой стороны, убыль может увеличиться, если на Ковчег нападут (см. выше).

ОПИСАНИЕ УБЫЛИ НАСЕЛЕНИЯ

Это, конечно, не обязательно, но мы рекомендуем ведущим и игрокам хотя бы в общих чертах описывать процесс убыли населения Ковчег. Как именно умирают те, кому не повезло? Голод? Гниль? Несчастный случай? Драка из-за еды? Смерти должны быть по возможности будничными и неизбежными — такими, которые персонажи игроков не в силах предотвратить. Все эти маленькие трагедии придают истории глубину и дают игрокам понять, что далеко не всё в этом игровом мире зависит от них.





ВЫЛАЗКИ В ЗОНУ

Зона — это окружающая Ковчег суровая пустошь, запутанный лабиринт дремучих лесов и старых руин, братская могила, усыпанная обломками медленно разрушающихся памятников тщеславию и высокомерию Древних людей. Где-то там, на просторах Зоны, кочуют племена дикарей и рыщут мутировавшие животные, но если тебе и повезёт ускользнуть от видимых опасностей, то от незримой и смертоносной Гнили тебе не уйти.

Всё время, сколько вы себя помните, Старик велел вам держаться подальше от Зоны, но сегодня вам ничего не остаётся, кроме как исследовать то, что она скрывает. Узнать, что лежит за горизонтом. Обрести утраченные знания. Отыскать истоки происхождения Народа — и ключи к вашему общему будущему.

КАРТА ЗОНЫ

Первое, что вам нужно сделать, прежде чем начать новую игру, — определиться с местоположением Зоны. Можно либо создать свою собственную Зону, основываясь на любом подходящем городском ландшафте, либо использовать одну из готовых Зон, описанных в этой главе (их карты вы найдёте на форзаце и на заце книги).

Карта Зоны — центральный элемент игровой кампании. Вначале она практически пуста, но по ходу игры она будет оживать и становиться всё более содержа-

тельной. Вы можете делать пометки прямо на карте или отмечать нужную информацию в журнале Зоны (его также можно найти в конце этой книги или скачать с сайта «Студии 101»). Там же, на сайте, можно найти и бланк с координатной сеткой для создания собственной карты.

СЕКТОРЫ

Карта Зоны расчерчена на секторы — условные квадраты со стороной в 1 километр. Стоит обратить внимание, что эта карта — связующее звено между игроками и их персонажами, поскольку герои видят её точно так же, как игроки: разведчики Народа расчерчивают карты на квадраты для удобства и ставят метки, если находят что-нибудь интересное, важное или просто приметное.

ПРИМЕР ЗОНЫ №1: БОЛЬШОЙ СМОГ

Там, снаружи — настоящие джунгли. Судя по древним картинкам, когда-то это место выглядело повеселее, но сейчас... сейчас оно затянуто зарослями и проклятым вездесущим туманом.

Те немногие, кто бывал там, снаружи, порассказали нам немало интересного: о дорогах, забытых сожжёнными и сломанными ездовыми машинами; о руинах

и домах, готовых развалиться от одного чиха; об огромных хороминах в центре города, их каменных башнях и высоченных колоннах... там, внутри, немного уцелело, но если хорошенько поискать, то можно найти что-нибудь полезное.

Вон там, на востоке, целая куча небоскрёбов — солнечные блики иногда видны прямо отсюда. Говорят, когда-то эти башни были целиком из стекла, но теперь они больше похожи на гнилые деревья. Туман у их подножия густой и глубокий, как вторая Река, со дна которой к тому же доносятся какие-то жуткие вопли. Кто или что там орёт, мы не знаем — никто и никогда прежде не слышал ничего подобного. Хотя там сплошное болото, внутри зданий можно найти немало интересного, главное — найти путь сквозь трясину и вернуться, чтобы похвастать добычей. Короче говоря, к Туманным башням больше никто из нас не ходит.

На западе есть улицы, перегороженные огромными валами из обломков зданий, машин и прочего мусора, будто кто-то пытался вымести всё это, но заблудился в тумане и бросил свою затею. Ещё там, в лесу, на берегу озера Серпент, есть громадный круглый домик, в котором Древние устраивали поединки своих величайших бойцов. Крыша у него давно провалилась, а всё убранство смыло снегом и дождём — теперь внутри только тухлое озеро и ряды сгнивших стульев. Говорят, вода в том озере красная, что твоя кровь, а на дне

до сих пор валяются мечи и прочие гладиаторские штуковины.

Говорят, на севере есть заросший холм, на вершине которого стоит сияющий дворец, — конечно, не стоит верить всему, что говорят, но я убеждён, что там, в одной из башен, живёт принцесса по имени Александра — всю жизнь мечтал на неё взглянуть. Иногда по ночам на севере и вправду виднеется зарево, так что, быть может, когда-нибудь я соберусь и выясню, что там к чему.

На юге есть Злой глаз — здоровенная и довольно жутковатая штуковина. Думаю, глазом её называют оттого, что на закате солнце светит прямо сквозь неё, и это похоже на огненный зрак, но как по мне... иногда эта штуковина скрипит и гудит, как натянутая струна, будто внутри неё что-то ворочается... или дышит!

А дальше на юг никто из нас не забирался — через Реку есть только пара надёжных переправ, а если у тебя есть хоть капля мозгов, то в гнилую дрянь, которая там вместо воды, ты вряд ли полезешь. Может, конечно, дальше есть и другие мосты, но у нас под рукой только старик Минстер, да и тот выглядит и ведёт себя так, будто обвалится если не в этом году, так в следующем уж наверняка.

Если двинешь вдоль берега на восток, то сквозь туман, если повезёт, разглядишь старый замок и мост с двумя башнями. В тех местах живёт целая куча воронов — если верить Древним, это значит, что с городом



ПРИМЕР ЗОНЫ №2: ГНИЛОЕ ЯБЛОКО

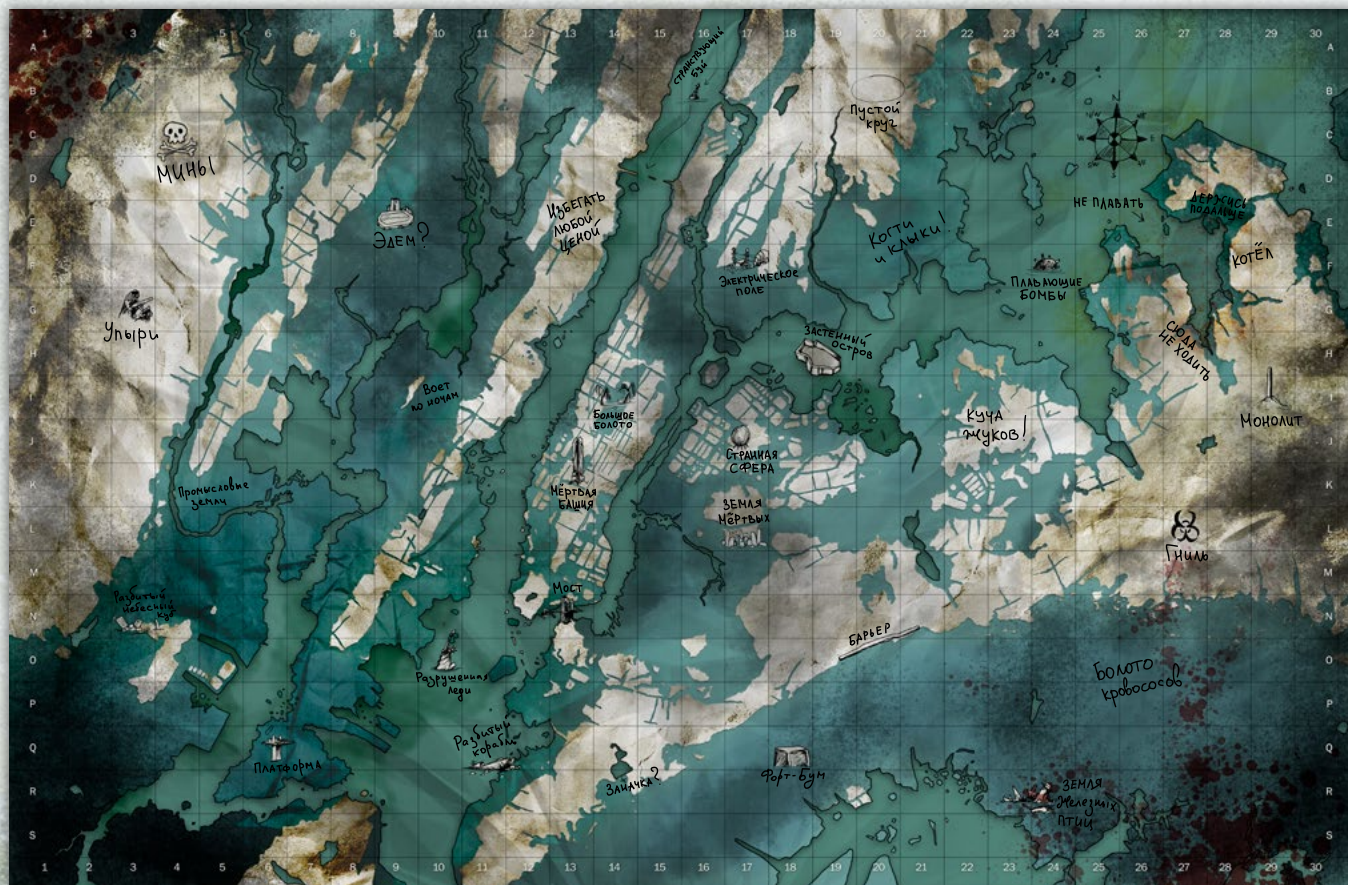
Когда-то здесь был огромный город, смекаешь? Когда-то давным-давно. Сейчас он весь затянут этим вездесущим кудзу¹ — будто земля отрастила себе руки и пытается разрушить ими то, что ещё стоит. Впрочем, работы ей предстоит ещё непочатый край — город упорно цепляется за землю, которая когда-то принадлежала ему целиком. Древние называли его Новым Городом, насколько мне известно — кто его знает, как оно было на самом деле. Дело-то давнее, смекаешь? Сердцем этому месту служит Большое болото. Мне кто-то говорил, что Древние приходили туда есть и бегать в своё удовольствие. Не представляю себе, как этим можно заниматься в болоте, но кто их знает, этих Древних — может, они все были чокнутые. В конце концов, мир-то они всё-таки спалили, смекаешь? Ходят слухи, что там обитает племя каких-то богомольцев, но утверждать не берусь — я ещё не настолько тронулся, чтобы туда лезть. Не горю я чего-то желанием связываться ни с этими дикарями, ни с тамошними гаторами — не знаю уж, чего они там жрут, да толь-

1 Кудзу — ползучее, похожее на выюн растение. Во влажном жарком климате быстро разрастается, образуя сплошные непроходимые заросли.

ко вымахивают эти твари метров до четырёх, чтоб мне провалиться, если вру. Я даже знаю одного парня, который на них охотится. Ну... охотился. Давненько про него ничего не слышал.

Вокруг болота полно уцелевших небоскрёбов, и самый высокий из них — Мёртвая башня. Все остальные вокруг него что карлики. Это самая огромная штука из всех, что я видел в жизни, чтоб мне, если вру. Верхние этажи давно разрушены и настолько заросли мхом и лишайником, что кажется, будто Башня плачет. Ну или истекает кровью, смекаешь? В самой башне живёт банда, с которой ты вряд ли захочешь связываться. Её члены называют себя Детьми Мёртвой башни, и если ты попадёшь к ним в руки, они вскроют тебе череп и сожрут твои мозги. Эти придурки считают, что так можно получить силу убитого врага. Точно могу сказать одно — за те годы, что они там сидят, ни сильнее, ни умнее они не стали, так что вряд ли это работает так, как они говорят.

Лучший способ выбраться с острова — это, ясное дело, Мост. Но за удовольствие надо платить, смекаешь? Говорят, Древние когда-то целыми днями гоняли по этому мосту на своих ездовых машинах, но, сам понимаешь, в Народе часто болтают всякую чушь. Как бы то ни было, Мост — одно из строений Древних, которые, слава всем богам, до сих пор пребывают в относительной целостности и сохранности. Этот Мост, доложу



я тебе, — роскошное местечко, народ там живёт цивилизованный, и есть у них такие штуки, о которых мы здесь даже не слышали. Они не только выращивают свою собственную еду, но ещё и торгуют ею с соседями. Эй, поумерь-ка пыл! Даже не думай там чего-нибудь стянуть — у мостовиков как раз на этот случай есть своё ополчение. У Моста всего два входа, оборонять такую штуку — одно удовольствие, смекаешь? Многие пытались их прижать, да не на тех напали — мостовики крепко держатся друг друга и могут за себя постоять.

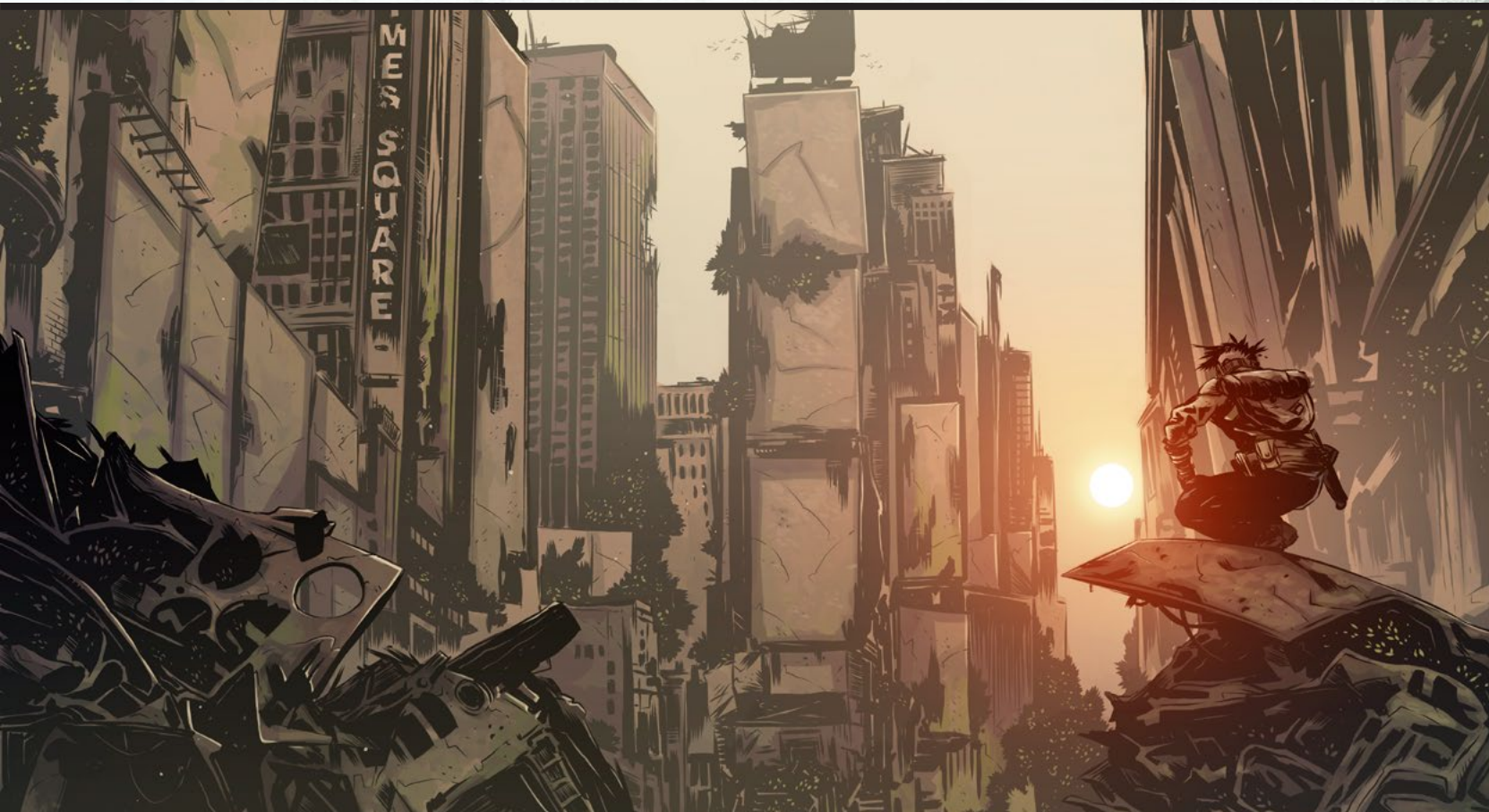
Дальше к западу из воды торчит Разрушенная леди. Ну эта, с шипами на голове. Не знаю уж, зачем они ей. Она по большей части скрыта под водой залива, но до всего остального вполне можно добраться. Можно даже побывать внутри, если, конечно, местные тебя впустят. Те ещё психи — без особой нужды с ними вообще лучше не связываться. Они называют себя Смотрителями Маяка. Маяк — это факел, который Леди держит в руке. Смотрители зажигают его каждую ночь, чтобы корабли знали, что входят в опасные воды. В этой бухте, если не знаешь, куда править, — миглом пропорешь днище о затонувшее здание и пойдёшь ко дну или сядёшь на мель, на радость местным дикарям, которые только того и ждут.

Если перебраться через Мост и отправиться на восток, придёшь туда, где Древние хоронили своих мертве-

цов. Они зарывали их в землю, а сверху клали большие камни, на которых писали имена покойников. Мне и самому доводилось так делать, хотя в Народе и говорят, что это неправильно. Говорят, что не все закопанные мертвецы лежат себе спокойно, но сам я никогда ничего подобного не видел. И всё же ходить к этим камням у меня желания нет — я не дурак, и знаю, что место, которое называют Землёй мёртвых, не сулит ничего хорошего, смекаешь?

Самое укреплённое место Зоны — это Застенный остров. Он, как и полагается острову, окружён водой — кое-кто утверждает, что так было всегда, даже во времена Древних. Принадлежит он пиратам — беспощадным ублюдкам, которые с радостью пришьют тебя за кусок медного утиля. За главного у них псих по имени Джек Рэкхем — самый отъявленный негодяй из тех, о ком я слышал — чтоб мне провалиться, если вру. В общем, держись от этого поганого городишки подальше, смекаешь?

Это главное, что тебе нужно знать о Зоне. Не так много? Ха, большая часть тех мест, где я бывал, находится под водой — пешком особо не разгуляешься, смекаешь? Вот в Древние времена, когда всё шло путём, и людям не приходилось убивать друг друга за еду... представь только, что это был за городище! Эх, что ни говори, а славные то были деньки, чтоб мне провалиться, если вру.



ВЫЛАЗКА В ЗОНУ

Вылазка в Зону — занятие не из тех, к которым следует относиться легкомысленно. Подготовка, планирование и куча припасов — прежде всего еды, воды и патронов — вот ключ к успешному завершению любой вылазки. Не помешает прихватить с собой оружие (желательно огнестрельное) и попросить знакомого железячника пошить для всех путешественников защитные плащи (см. стр. 54). Конечно, стопроцентной защиты от Гнили они не обеспечат, но хоть какая-то защита лучше, чем совсем никакой (мутация «пожиратель Гнили» (см. стр. 74) может сослужить в пути очень хорошую службу). И наконец, самый разумный и очевидный совет: никогда не отправляйтесь в путь без хорошего разведчика!

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ПО КАРТЕ

Путешествуя по Зоне, персонажи перемещаются от сектора к сектору. Движение по диагонали не запрещено. Каждый раз, как группа входит в новый сектор, разведчик должен пройти проверку разведки. Если в группе несколько разведчиков, проверку проходит только один из них. Если ландшафт в секторе особенно сложен, ведущий может потребовать пройти проверку выносливости.

ИССЛЕДОВАНИЕ СЕКТОРА

Обычно, оказавшись в новом секторе, персонажи игроков должны исследовать его. Сначала ведущий должен в общих чертах описать ландшафт этого сектора и назвать самые интересные для исследователей места — руины, географические объекты и т.п. Игроки сообщают, что именно они хотят осмотреть поближе, а что по возможности обойти. Исследование нового сектора чревато всевозможными опасностями, но только так можно найти что-нибудь полезное — еду, чистую воду и даже артефакты!

ВРЕМЯ В ПУТИ

Исследование нового сектора (включая все вероятные встречи и стычки) занимает около четырёх часов. Может показаться, что это слишком долго, но не стоит забывать, что любая Зона, по сути своей — это запутанный лабиринт, заваленный обломками зданий и затянутый буйной растительностью. Перемещение по нему требует изрядных усилий и большой осторожности. Если ландшафт в секторе особенно сложен, времени может потребоваться ещё больше. С другой стороны, секторы с относительно ровным и удобным ландшафтом можно исследовать вдвое быстрее — всего за пару часов. Этот момент остаётся на усмотрение ведущего.

Разведчик: при особенно удачной проверке разведки персонаж может выбрать трюк, который позволит сократить время исследования сектора вдвое — обычно с четырёх до двух часов. При желании группа может миновать сектор, не исследуя его. Это позволит сократить время перемещения вчетверо и обойти все имеющиеся в секторе опасности, но сам сектор при этом останется неисследованным — вы не найдёте ни еды, ни воды, ни патронов, ни артефактов.

Транспортное средство: путешествуя при помощи транспортного средства (см. стр. 98), можно сократить время исследования сектора вдвое. Обратите внимание, что эффект транспортного средства суммируется с эффектами трюков разведчика. Это значит, что разведчик за рулём ездовой машины вполне может исследовать сектор за час, а при желании — просто миновать его, потратив на дорогу всего 30 минут. Обратите внимание, что в секторах с особенно сложным ландшафтом использовать транспортное средство не получится.

Ночь: только глупцы отправляются в путь ночью. В ночное время (или в особенно густом тумане) время исследования сектора увеличивается вдвое. Кроме того, ночью из своих нор выползают упыри и хищные звери — вероятность нарваться на кого-нибудь из них возрастает многократно.

ЕДА И ВОДА

Разведчик может использовать трюки, которые позволяют пополнять запасы еды и чистой воды прямо во время вылазки (см. стр. 56). Собственно, с водой в Зоне проблем обычно нет (хотя это сильно зависит от того, где происходит дело), но почти вся она заражена Гнилью. Не забывайте, что вы должны есть и пить хотя бы раз в сутки, чтобы избежать негативных последствий (см. стр. 95).

ПОВТОРНОЕ ПОСЕЩЕНИЕ

Если вы входите в уже исследованный сектор, его не нужно исследовать повторно. Кроме того, теперь вы уже знаете, как сквозь него пройти — путь через исследованный сектор занимает всего один час (полчаса на транспортном средстве). Как правило, исследованный сектор пуст и безопасен, но ведущему, конечно, никто не запрещает делать из этого правила исключения.

Если ведущий считает, что в уже исследованном секторе ещё можно пожить едой, водой, патронами или артефактами, разведчик всегда может провести повторную разведку (см. стр. 57).

НАБЛЮДАТЕЛЬНЫЙ ПУНКТ

Если разведчику крупно повезёт, он может найти на просторах Зоны отличный наблюдательный пункт — высоко расположенную позицию, с которой можно рассмотреть окрестные секторы. Обычного разрушенного здания для этого недостаточно — это должна быть гора, вышка, небоскрёб, опора подвесного моста и т.п. Взобравшись туда, разведчик сможет рассмотреть соседние секторы и «исследовать» их (если, конечно, ничто не будет препятствовать обзору). Для «исследования» каждого сектора понадобится отдельная проверка разведки, но при провале группа ничем (или почти ничем) не рискует.

У разведчика, взобравшегося на наблюдательный пункт, только одна попытка на каждый из восьми прилегающих секторов. В случае провала разведчик сможет исследовать этот сектор ещё раз, если побывает там непосредственно.

ЭКСПЕДИЦИЯ В ЗОНУ

Экспедиция в Зону — это не рядовая вылазка, это крупный проект, для осуществления которого требуются усилия всего Народа. Решение об организации экспедиции может быть принято только на Собрании (см. стр. 107).

ЦЕЛЬ

Приняв решение организовать экспедицию, Собрание должно решить, какова будет её цель. Иными словами, игроки должны выбрать, значение какой из четырёх шкал развития Ковчег они хотят повысить: продовольствия, культуры, технологии или военного дела. Это решение принимается простым большинством голосов — в противном случае экспедиция просто не состоится.

КОНЕЧНЫЙ СЕКТОР

Выбрав цель экспедиции, необходимо определиться, куда именно она отправится.

Для начала необходимо выбрать *отправной сектор экспедиции* — подойдёт любой уже исследованный сектор, который граничит хотя бы с одним неисследованным (если герои пока не исследовали ни одного сектора, отправным становится сектор, в котором находится Ковчег). Затем нужно бросить 2d6 — результат этого броска определит расстояние в секторах между отправным и конечным секторами экспедиции — по прямой, вглубь неисследованной территории Зоны. Если подходящих конечных секторов несколько, посоветуйтесь и выберите один из них.

Последний, третий, этап подготовки экспедиции — выбор конкретного места или строения, которое,

как полагает Народ, находится в конечном секторе. Это должно быть место, исследование которого действительно может повысить значение выбранной шкалы развития Ковчег. Например:

Продовольствие: старый супермаркет, плодородная долина, заброшенная ферма.

Культура: музей, библиотека, кинотеатр.

Технология: завод, автомастерская, разбитый самолёт.

Военное дело: военная база, склад боеприпасов, бомбоубежище.

ЭКСПЕДИЦИЯ С ПЕРСОНАЖАМИ ИГРОКОВ

Если персонажи игроков участвуют в экспедиции, разыграйте её по обычным правилам вылазок в Зону (см. выше). Все остальные члены экспедиции — персонажи ведущего. Как только экспедиция добирается до места, ведущий сообщает, находится ли там то, на что рассчитывал Народ. Если да, то значение соответствующей шкалы развития Ковчег увеличится на 2d6 пунктов, когда — и если — экспедиция вернётся в Ковчег с добычей.

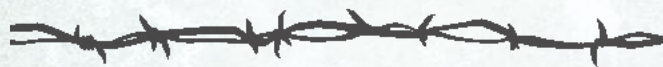
ОБ УПЫРЯХ

«В Зоне полно всяких опасностей, но, уж поверь мне, нет там никого опаснее упырей. Это уродливые отродья Гнили, извергнутые самой Зоной нам на погибель. Они мелкие и щуплые, как дети, но не дай их внешности себя обмануть — они жаждут плоти мутантов, а в их хищном рассудке нет ни капли человечности! К счастью, встреч с этими тварями вполне можно избежать. Во-первых, никогда не броди по Зоне ночью. Солнечный свет для упырей невыносим, даже если небо затянуто смогом, — именно поэтому они всегда носят глухие плащи с капюшонами и обматываются всяким тряпьем. Кое-кто утверждает, что упыри — вообще не живые существа, а мстительные духи Древних людей, но это всё брехня. Я знаю, что в жилах у них течёт кровь, что их можно убить. Мой тебе совет — не расставайся с винтовкой и отстреливай их издалека. И знай — если видишь одного упыря, будь уверен, где-то поблизости ошивается пара его дружков».

Разведчик Фрэнтон

ЭКСПЕДИЦИИ БЕЗ ПЕРСОНАЖЕЙ ИГРОКОВ

Если персонажи игроков не присоединяются к экспедиции, её исход определяется броском кубика. Запишите цель отправившейся в путь экспедиции и количество её участников (количество персонажей игроков +d6), а в начале следующей игровой встречи пройдите проверку по приведённой ниже таблице.



☠	В Ковчег возвращается лишь жалкая горстка выживших. Они изранены, измотаны и едва могут связно говорить. Ведущий должен придумать, что случилось с экспедицией, а задомно решить, не следует ли за вернувшимися мутантами по пятам какая-нибудь беда.
2	Экспедиция в полном составе возвращается в Ковчег, так и не сумев добраться до намеченного сектора. Что-то заставило их повернуть назад — ведущий должен решить, что именно.
3-4	Об экспедиции нет никаких вестей, и в Ковчеге начинают подозревать неладное. В начале следующей встречи пройдите проверку по этой таблице ещё раз. Если этот результат выпадет трижды, экспедицию можно считать погибшей. Ведущий должен решить, что с ней произошло.
5	Экспедиция возвращается, потеряв в пути d6 участников. Так и не добравшись до намеченного сектора, они наткнулись по дороге на что-то другое, не менее ценное и интересное. Значение одной из шкал развития Ковчега (по выбору ведущего, но не той, что была целью экспедиции) увеличивается на 2d6 пунктов.
☠	Экспедиция возвращается, потеряв в пути d6 участников. Цель экспедиции достигнута, и значение шкалы развития Ковчега, выбранной в качестве цели экспедиции, увеличивается на 2d6 пунктов.



АРТЕФАКТЫ

Артефакты — это вещи производства Древних, до сих пор находящиеся в рабочем или ремонтнопригодном состоянии, и потому способные стать для Народа источником новых знаний. Артефакты — одна из важнейших причин вылазок в Зону. Персонажа, отыскавшего могущественный артефакт, станут славить как героя Ковчега, но найдётся немало и тех, кто прислушается к голосу алчности и зависти.

ПОИСК АРТЕФАКТОВ

Большинство артефактов жители Ковчега находят во время вылазок в неисследованные секторы Зоны. Когда ведущий говорит, что ты нашёл артефакт, нужно вытянуть карту артефактов из Колоды мутантов или пройти проверку по таблице на странице 194. Как вариант, ведущий может просто выбрать артефакт по своему усмотрению. Как правило, другие ге-

О ДРУГИХ КОВЧЕГАХ

«Иногда по ночам, когда смог рассеивается, далеко на горизонте можно разглядеть огоньки. Ты видел их? Говорят, что это один из феноменов Зоны, и что лучше держаться от них подальше, но я думаю, что они ошибаются. Я знаю — там что-то есть. Что-то очень важное. Я как-то решила, что стоит попытаться — идти в сторону огня, пока хватит еды и воды, пока Гниль не свалит с ног. До места я так и не дошла, но забралась довольно далеко. И знаешь, кого я там видела? Других мутантов, таких же, как мы с тобой. Можешь мне не верить, но я абсолютно уверена, что где-то там есть другой Ковчег. Мы не одиноки».

Разведчица Крин

рои при этом тоже узнают о находке (если, конечно, это не противоречит логике повествования).

ПОНИМАНИЕ АРТЕФАКТОВ

У каждого артефакта есть определённые требования к уровню развития Ковчега. Если это требование соблюдено, герои опознают артефакт и получают возможность его использовать. Если же требования не соблюдены, сначала нужно будет пройти проверку понимания (даже если ты как игрок прекрасно знаешь, что это за «артефакт»). Если проверка окажется неудачной, ты не сможешь использовать артефакт, пока кто-нибудь не покажет тебе, как им пользоваться, или пока Ковчег не достигнет нужного уровня развития.

УТИЛЬ

Артефакты — это работающие предметы производства Древних, но Зона буквально усеяна сломанными вещами, бесполезными почти для всех, кроме железячников. Эти предметы называются утилем. Для большинства мутантов утиль не имеет никакой практической ценности, но некоторые вещицы могут быть достаточно красивыми или необычными, чтобы кого-нибудь заинтересовать. Естественно, ни о какой фиксированной стоимости речи не идёт — всё зависит от потенциального покупателя. Ты можешь использовать таблицу в конце книги, чтобы быстро определить, какой именно образчик утиля попался игрокам в этот раз.

ГНИЛЬ

Одни говорят, что Гниль — это наследие разрушительного оружия Древних. Другие утверждают, что это последствия

неудачного эксперимента их учёных. Третьи и вовсе считают, что это воплощение гнева Природы, мстящей всему роду человеческому за его непомерную жадность.

Конкретно для вас, Народа, особой разницы нет. Однако кое-что о Гнили знает любой мутант. Во-первых, Гниль смертоносна. Во-вторых, в Зоне Гниль повсюду, и от неё нет абсолютно надёжной защиты. В-третьих, Гниль распределена неравномерно. И, наконец, симптомы заражения Гнилью абсолютно непредсказуемы — это может быть что угодно: от озноба и горячки до кровавой рвоты и выпадения волос.

УРОВЕНЬ ЗАРАЖЕНИЯ

Наиболее коварное свойство Гнили заключается в том, что она проникает в тело незаметно и накапливается со временем. Степень заражения организма измеряется в пунктах Гнили — их необходимо отмечать в соответствующем разделе бланка персонажа.

У каждого сектора Зоны есть параметр, который называется уровнем заражения Гнилью и измеряется по шкале от 0 до 3. Узнать уровень заражения Гнилью можно только во время исследования сектора при помощи одного из трюков разведчика (см. стр. 56), поэто-

му, оказавшись в секторе с неизвестным уровнем заражения, группа должна быть готова бежать при первых признаках внезапного ухудшения самочувствия. Узнав уровень заражения Гнилью в секторе, не забудь отметить его на карте или в журнале Зоны.

Уровень заражения Гнилью определяет, с какой частотой ваши персонажи будут получать пункты Гнили.

	
0	Оазис: уровень заражения Гнилью низок. Персонажи, находящиеся в этом секторе, не получают пунктов Гнили. В одном из таких оазисов располагается Ковчег
1	Низкий: персонажи, находящиеся в этом секторе, получают по одному пункту Гнили в сутки
2	Высокий: персонажи, находящиеся в этом секторе, получают по одному пункту Гнили в час
3	Очаг: верная и скоростная смерть. Персонажи, находящиеся в этой области, получают по одному пункту Гнили в минуту
	



ИНФИЛЬТРАЦИЯ ГНИЛИ

Пункты Гнили можно получить в результате некоторых действий и событий — например, если персонаж съест заражённую еду, окунётся в заражённый водоём или вступит в контакт с заражёнными существами, то сразу получит как минимум один пункт Гнили. Этот процесс называется инфильтрацией.

Еда и вода: съев порцию заражённой еды или выпив порцию грязной воды, персонаж получает 1 пункт Гнили.

ЭФФЕКТЫ ГНИЛИ

Каждый раз, когда персонаж получает пункт Гнили, ты должен бросить кубики, количество которых равно количеству уже имеющихся у него пунктов Гнили (включая только что полученный). Каждый  означает, что персонаж получает 1 пункт урона.

ЗАЩИТНАЯ ОДЕЖДА

Железячники могут создавать примитивные плащи (см. стр. 54) для защиты от Гнили. Такая самодельная накидка обеспечивает класс защиты 3 против Гнили. Это означает, что каждый раз, как персонаж получает пункт Гнили, ты должен бросить три кубика снаряжения. Если на кубиках выпадет хотя бы один , плащ защитит персонажа, и этот пункт Гнили он не получит. Каждый полученный  снижает класс защиты плаща на один пункт. Плащ можно починить, как любое другое снаряжение.

Существуют артефакты, которые обеспечивают лучшую защиту от Гнили, а мутация «пожиратель Гнили» (см. стр. 74) позволяет игнорировать получаемый от Гнили урон (правда, при этом Гниль всё равно накапливается в организме персонажа).

ОБЕЗЗАРАЖИВАНИЕ

Пока персонаж находится в Ковчеге или другой незагрязнённой Гнилью местности, его организм будет самостоятельно выводить по одному пункту Гнили в сутки. Имея доступ к источнику чистой воды, герой может помыться, чтобы немедленно вывести из организма сразу половину накопленных пунктов Гнили (округляя вверх). Обрати внимание, что этого эффекта можно добиться только в результате первой помывки после возвращения в Ковчег.

ПЕРМАНЕНТНАЯ ГНИЛЬ

Если в организм персонажа проникла Гниль, есть вероятность, что она останется там навсегда. Каждый раз, когда герой любым способом избавляется от Гнили, ты должен бросить по одному основному кубика за каждый выведенный пункт Гнили. Если при этом ты получаешь , этот пункт Гнили не выводится и становится перманентным. Обведи этот пункт Гнили в бланке персонажа.

От перманентной Гнили нельзя избавиться ни при каких обстоятельствах, и её нельзя использовать при активации мутации «пожиратель Гнили».

ПРИМЕР

С самого утра Крин отправляется на вылазку в Зону. Весь день она исследует секторы, в которых уровень заражения Гнилью равен 1, так что к следующему утру она получает 1 пункт Гнили. На основном кубике выпадает результат, отличный от , а значит, Крин не получает урона. Игрок записывает пункт Гнили в бланк персонажа Крин. Теперь Крин входит в сектор, где уровень заражения Гнилью равен 2. Прежде чем покинуть его, Крин проводит там целый час и получает второй пункт Гнили. Игрок бросает два основных кубика, но ему снова везёт — вновь ни одного . После этого Крин пересекает заражённый Гнилью ручей — происходит инфильтрация, и Крин немедленно получает ещё один пункт Гнили. Бросок трёх основных кубиков — снова ни одного ! Пока Крин спит, ведущий выдаёт ей ещё один пункт Гнили за то, что она в общей сложности провела ещё сут-

О ГНИЛИ

«Итак, ты хочешь, чтобы я взял тебя с собой в Зону? Думаешь, сдюжишь? Ты ведь и понятия не имеешь, что тебя там ждёт. Даже не представляешь, уж поверь мне. Позволь мне рассказать тебе о Гнили, а там посмотрим, не растает ли твоя решимость. Самая хорошая Гниль — это Гниль, которую видно. Такая зелёная студенистая дрянь на поверхности воды. Вздумаешь попить из гнилого озера или, там, искупаться — и помрёшь медленной и мучительной смертью. А ведь есть ещё Гниль, которую не видно. Ты не узнаешь, что она до тебя добралась, пока твои мышцы и кости не начнёт ломить от боли. Наткнёшься на очаг этой дряни, и волосы начнут выпадать уже через пару минут. Потом начнётся кровавая рвота. Пробыдешь там ещё пару минут, и тебе конец. Спрашиваешь, как я выжил в Зоне? Дело в том, что я, в отличие от тебя, знаю, куда можно идти, а куда нельзя. Знаю, какую воду можно пить, а какую еду не стоит есть. И я знаю, как терпеть боль. О, я разве не сказал? Гниль, грызущая тебя изнутри, вызывает такую боль, которую ты и вообразить не способен. Ну что, ещё не передумал идти?»

Разведчик Яссон



ки в секторах, где уровень заражения Гнилью равен 1. Игрок бросает четыре основных кубика и получает два ☠, а Крин, соответственно, 2 пункта урона.

На следующий день Крин возвращается в Ковчег и, забравшись под душ, немедленно выводит из организма два пункта Гнили из четырёх. Игрок бросает два основных кубика и получает один ☠ — один пункт Гнили выводится без проблем, а вот второй становится перманентным. Теперь, после помывки, в организме Крин накоплено два временных и один перманентный пункт Гнили.

Пока она находится в Ковчеге, её организм будет выводить по одному пункту Гнили в сутки, но каждый раз игрок должен бросать по одному основному кубiku, чтобы выяснить, не станут ли эти пункты Гнили перманентными.



ОБ АНКЛАВАХ

«Когда наступил конец света, погибли отнюдь не все, и мы живое тому доказательство. Говорят, что даже некоторые Древние сумели спастись. Одни закопались глубоко под землю, другие — скрылись в водах океана, а третьи и вовсе покинули Землю, выстроив летающие небесные города. Однако апокалипсис настиг их и там, в убежищах, которые они нарекли анклавами. Легенды гласят, что между ними разгорелась великая война, и даже в последнем своём устремлении выжившие люди пытались не спастись, но истребить своих врагов. Могучее оружие сокрушило подземные и подводные убежища, а летающие города рухнули с небес огненным дождём. Чем закончилась эта война? Кто знает... может, она продолжается до сих пор?»

Хронист Хэннет





УЧАСТЬ ВЕДУЩЕГО

Ты — ведущий игры. Ты — Ковчег. Ты — Зона. Ты — сама Гниль. Ты — друзья и враги героев, ты — чудовища, что рыщут среди руин, ты — загадочные артефакты Древних. Ты — истина о происхождении Народа и путешествие в поисках этой истины. Твоя работа тяжела, но и удовольствие, которое она приносит, поистине огромно. Эта глава расскажет о том, как быть ведущим, а последующие главы снабдят тебя всем необходимым для этого инструментарием. Помимо него тебе понадобится только воображение.

Игра «Мутанты. Точка отсчёта» не требует длительной подготовки. В ней нет заранее заданного курса событий, которые требуется держать в голове, — вместо этого вы с игроками объединяете свои творческие усилия, чтобы вместе создать свою собственную увлекательную историю.

Ниже ты найдёшь перечень базовых принципов игры и типичных для Ковчеха и Зоны событий и опасностей, а также ряд рекомендаций, призванных помочь тебе провести первую игровую встречу, и советов по созданию персонажей ведущего и их применению в игре.

ПРИНЦИПЫ ИГРЫ

В основе игры лежат двенадцать базовых принципов. Их предназначение — помочь тебе задать игре правильный настрой и понять, какие решения необходимо для этого принимать.

1. ВСЁ ГНИЁТ

В мире игры «Мутанты. Точка отсчёта» ничто не вечно. Персонажи игроков мутируют и деградируют, их снаряжение изнашивается и ломается, и даже жители Ковчеха по любому поводу готовы вцепиться друг другу в плотки. Безопасных мест нет и не должно быть. Если персонажи игроков начали чувствовать себя слишком комфортно и беззаботно, значит, настало время что-нибудь сломать. Позволь героям твоих игроков творить и созидать — снаряжение, проекты, отношения с другими персонажами, — а потом устрой всё так, чтобы им пришлось хорошенько за всё это побороться.

2. ЕДЫ ВСЕГДА НЕ ХВАТАЕТ

Чтобы выжить, персонажам игроков рано или поздно предстоит покинуть Ковчег и отправиться на поиски ресурсов. Механика игры построена таким образом, что героям регулярно требуется еда и вода, и твоя задача как ведущего — заставить игроков понять, что без борьбы эти ресурсы им не достанутся. Однако не стоит перегибать палку — жизненно необходимые ресурсы должны быть доступны, пусть и не без труда. В Ковчехе всегда найдётся делец или босс, готовый снабдить едой и водой любого полезного для него мутанта (естественно, не бесплатно). Опытный разведчик может найти пропитание в Зоне самостоятельно, но тамощные находки вполне могут быть заражены Гнилью...

3. ЕСЛИ У ТЕБЯ ЧТО-ТО ЕСТЬ, ТО ТЫ — ЧЬЯ-ТО ЦЕЛЬ

Если персонажи игроков вопреки всему всё-таки сумеют завладеть кучей еды или, скажем, патронов, а то и вовсе наткнутся на особо ценный артефакт, это ещё не значит, что их неприятности позади. Такой удачей они лишь рискуют вызвать зависть других мутантов Ковчега, которые, скорее всего, попытаются заполучить свалившееся на персонажей богатство если не обманом, то силой. Пусть герои отстаивают право владеть своим добром.

4. МУТАЦИИ НУЖНЫ ДЛЯ ТОГО, ЧТОБЫ ИМИ ПОЛЬЗОВАТЬСЯ

Мутации — одна из центральных тем игры. Твоя задача — дать игрокам возможность использовать их на полную катушку. Поскольку мутации случайны и игроки не могут выбирать, какие из них достанутся их персонажам, твоя задача — время от времени подбрасывать им проблемы, которые можно решить при помощи имеющихся у героев мутаций. Персонаж — человек-рептилия? Дай ему шанс незаметно подкрасться к противнику. У персонажа имеются крылья? Дай ему неприступный наблюдательный пункт, до которого сможет добраться только он.

5. ВСЁ — ЛИЧНОЕ, ВСЕ — ЛИЧНОСТИ

В игре «Мутанты. Точка отсчёта» персонажи игроков — не безликие искатели приключений, убивающие чудовищ ради звона золотых монет. Каждый из них — личность со своими собственными мечтами и взаимоотношениями. Конечно, герои могут преследовать общие цели и выполнять чужие приказы в обмен на еду или патроны, но сама игра не об этом, а о чаяниях и устремлениях персонажей игроков. Ты как ведущий примерно так же должен обращаться и со своими собственными персонажами — дай им имена, мотивацию и цели. Сделай их личностями.

6. ИГРОКИ — ДВИГАТЕЛЬ ИСТОРИИ

«Мутанты. Точка отсчёта» — это игра об исследовании загадок эпохи Древних и о создании Нового мира на руинах погибшей цивилизации. Чем большей свободой будут пользоваться игроки, тем веселее — пусть идут, куда хотят, и делают то, что пожелают. Конечно, это отнюдь не значит, что ты должен удовлетворять любой их каприз, напротив, наиболее желанные цели должны доставаться с наибольшим трудом. Твоя работа как ведущего — сделать так, чтобы персонажам приходилось преодолевать всевозможные трудности, и, са-

ЗАБРОШЕННАЯ НЕФТЯНАЯ ПЛАТФОРМА (СТР. 151)



мое главное, чтобы у их действий были разнообразные и интересные последствия.

7. У ИГРОКОВ ЕСТЬ ОТВЕТЫ

Задавай игрокам вопросы об их персонажах. О том, что те чувствуют, что думают, о том, что случилось с ними в прошлом и о том, что они планируют делать дальше. Задавай уточняющие вопросы, узнавай детали — ответы игроков пригодятся тебе при планировании дальнейших приключений.

Если хочешь, можешь даже отдавать на откуп игрокам некоторые второстепенные детали, не имеющие отношения к их героям. Как выглядит разрушенное здание? Кто встречает их у ворот Ковчега? Тебе не нужно продумывать и описывать абсолютно все детали — позволь игрокам внести в повествование свою лепту.

8. ИСХОД НЕ ПРЕДРЕШЁН

Загодя планировать и прикидывать этапы и сюжетные повороты своей кампании — это нормальная и вполне здравая практика. Если хочешь заранее спланировать вероятные угрозы и «случайные» встречи, с которыми предстоит столкнуться персонажам игроков, — делай это, но не становись рабом своих замыслов. Никогда не планируй заранее, чем должна закончиться игровая встреча или тем более кампания. Придумывай испытания, которые героям предстоит преодолевать, пусть они испытывают горечь отчаяния и страх смертельной опасности, но никогда не пытайся управлять реакциями самих игроков. Вместо этого сделай так, чтобы их действия влекли за собой последствия, а последствия становились основой для новых испытаний. Игровой мир, который реагирует на действия игроков, перестаёт быть просто декорацией и становится полноценным участником вашей истории.

9. СМЕРТЬ — ЭТО ЧАСТЬ ЖИЗНИ

Мир игры «Мутанты. Точка отсчёта» — место суровое и беспощадное. Смерть персонажей игроков, конечно, не должна быть самоцелью, но если герой погибает, значит, так тому и быть. Не старайся спасать персонажей игроков при помощи шалостей с кубиками и роялей в кустах. Игроки должны чувствовать и осознавать, что их герои уязвимы. Создать нового персонажа игрока и включить его в группу — дело обычно несложное и занимает всего несколько минут, поскольку Ковчег невелик, и все его жители знают друг друга очень хорошо.

10. ПОЧУВСТВУЙ АПОКАЛИПСИС

Создай для игроков яркую мысленную картину постапокалиптического мира. Опиши почерневшие от времени и непогоды руины и мёртвые леса Зоны — и на-

рисуй на этом сумрачном фоне образы мутантов и отчаянной нищеты Ковчега. Дай героям почувствовать голод и жажду, когда еда и вода подходят к концу, заставь их дрожать от стужи беспощадной ядерной зимы. Главное в этом деле — не злоупотреблять пространными описаниями и не пытаться описать сразу всё, что видят, слышат и ощущают персонажи игроков. Ограничься самыми яркими и ёмкими деталями (приметным строением Древних, внешностью отдельного мутанта и т. п.) и позволь им задать тон всей сцене.

11. НАДЕЖДА НЕ УМИРАЕТ

«Мутанты. Точка отсчёта» — это игра не только о боли и страданиях. Во тьме окружающего мира обязательно должен быть свет надежды на новую, лучшую жизнь. Твоя задача — угрожать мечтам и чаяниям персонажей игроков, а не рубить их стремления на корню. Путеводная звезда должна сиять даже в самой тёмной ночи.

12. НЕМНОГО ЮМОРА НЕ ПОВРЕДИТ

Мир игры «Мутанты. Точка отсчёта» — не самое приятное и весёлое местечко, но это совсем не значит, что мрачная мина должна являться неперенным атрибутом ваших игр. Соседство старого и нового и контраст между тем, что знают игроки, и тем, во что верят их персонажи, может стать источником множества забавных моментов. Считайте это частью игры — здоровый юмор поможет чуть расслабиться, разрядить обстановку, оттенить атмосферу жестокого и мрачного постапокалиптического мира и, конечно, подарит вам более глубокие и многогранные впечатления от игры.

СОБЫТИЯ В КОВЧЕГЕ

В игре «Мутанты. Точка отсчёта» нет прописанных заранее сценариев и детально проработанных приключений. Именно вам — ведущему и игрокам — предстоит написать вашу историю совместно и рассказать её друг другу непосредственно во время игры.

Конечно, подобная свобода действий может сбить с толку, поэтому, если ты почувствуешь, что не знаешь, как вести игру дальше, можешь обратиться к этому разделу, в котором описано десять типов событий, которые могут произойти в Ковчеге, и десять типов событий, которые могут приключиться с персонажами в Зоне. Все они для наглядности снабжены примерами, и только тебе решать, когда и как именно вводить их в игру.

БЛИЗКАЯ ОПАСНОСТЬ

Об этой опасности герои узнают опосредованно, по каким-нибудь косвенным признакам — звукам, запахам, слухам и т. д. Это хороший способ ввести в игру новую

карту угрозы Ковчегу (см. главу 10) или создать конфликт с одним из персонажей игроков. Примеры:

- ❑ *Вы слышите, как где-то неподалёку набирает обороты яростная словесная перепалка. Похоже, дело происходит где-то во владениях босса Марлотты. Внезапно раздаётся выстрел.*
- ❑ *К тебе, сломя голову, вбегает делец Джонатс. Тяжело дыша и глотая слова, он выпаливает: «Громилы Мерл и Ленни идут сюда! Они хотят тебя отделать!»*
- ❑ *Взглянув тебе в глаза, Астрина произносит: «Я не вру, клянусь Древними! Прошлой ночью я своими глазами видела, как возле Ковчеха рыскала какая-то железная тварь!»*

БОРЬБА ЗА ПРОЕКТЫ

Во время Собраний игроки решают, каким будет следующий общественный проект Народа. Персонажи ведущего, пытающиеся саботировать или контролировать реализацию общественных проектов, — неплохой способ расшевелить игроков. Примеры:

- ❑ *Босс Оскарт заявляется на Собрание в сопровождении двух громил, требует прекратить строительство храма и угрожает убить всякого, кто его ослушается.*
- ❑ *Генератор, машина, дарившая людям свет во тьме Зоны, разбита на куски. Кто-то пробрался сюда ночью и хорошенько порабатал топором.*
- ❑ *Босс Джохаммед сплёвывает кровью на бесчувственное тело Максимоны, своего давнего соперника. «Теперь вы работаете на меня, — мрачно произносит он, — а частокол будет стоять здесь».*

БОРЬБА ЗА СНАРЯЖЕНИЕ

В игре «Мутанты. Точка отсчёта» еда, патроны, оружие и другое снаряжение — это разница между жизнью и смертью. Хочешь повысить напряжённость в рядах Народа? Пусть кто-нибудь из персонажей ведущего попытается прикарманить имущество героев! Это может быть как бесшумная кража, так и дерзкое ограбление. Примеры:

- ❑ *Железячник Кварк с возделением таращится на оружие Древних, найденное тобой в Зоне. «Можно мне поддержать? — шепчет он едва слышно. — Всего на минутку».*
- ❑ *Удар бейсбольной биты валит тебя с ног, и ты, оглушённый, падаешь в грязь. «Гони патроны, червь», — шипит сквозь зубы Монтиак.*
- ❑ *Грохот тяжёлых ударов едва не срывает дверь с петель и миглом поднимает тебя из кровати. «Выходи! Я хочу кое-что из твоих вещей!» — тон Марлотты не оставляет сомнений, что разговора не избежать».*

ГЕРОЙ В БЕДЕ

Обеспечить одному из персонажей игроков очень крупные неприятности. Быть может, его обманут при заключении сделки, ограбят в тёмном закоулке или, может, втянут в конфликт с влиятельным боссом. Помогут ли другие герои своему товарищу или предоставят ему выпутываться самостоятельно? Лучший инструмент для такого рода событий — персонажи ведущего, которых герои ненавидят изначально, или враги, которыми они обзавелись уже по ходу игры. Примеры:

- ❑ *Монтиак в сопровождении своих громил останавливает тебя прямо посреди Ковчеха. «Этот червь убил Эндела, — рычит он, — и он за это поплатится!»*
- ❑ *«Ты пытался меня поиметь! — шипит босс Джохаммед. — Либо ты принесёшь мне 20 патронов до восхода солнца, либо я тебя прикончу и повешу твой труп на частоколе в назидание другим».*
- ❑ *Ты просыпаешься в своей берлоге от резкого запаха гари. Снаружи раздаётся злорадный крик Лоранги: «Ты нам больше не босс! Конец тебе, червь!»*

ГЕРОЙ ПРОТИВ ГЕРОЯ

Персонажи игроков, конечно, могут быть закадычными друзьями, но в игре «Мутанты. Точка отсчёта» дружба рано или поздно подвергается серьёзным испытаниям. Самый простой способ столкнуть героев друг с другом — использовать персонажа ведущего, к которому они в том или ином смысле неравнодушны. Кроме того, ты всегда можешь распустить по Ковчегу слухи или выдать одному из героев то, что желает второй. Главное — будь осторожнее, важно, чтобы конфликт между персонажами не превратился в конфликт между игроками. Убедись, что сможешь контролировать развитие событий, прежде чем вводить его в игру. Примеры:

- ❑ *Астрина колеблется, прежде чем продолжить: «Я знаю, вы с Хагастом приятели, но есть кое-что, о чём я должна тебе рассказать...»*
- ❑ *«Проходи, устраивайся! — восклицает Марлотта. — У нас тут найдётся и еда, и выпивка, и тёплая койка. Эй, твоего дружка это не касается! Он останется снаружи».*
- ❑ *Лениво помахивая битой, Фрэнтон цедит сквозь зубы: «Прочь с дороги! К тебе у меня вопросов нет — мне нужен только Сайлас».*

ЗАМАНЧИВОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ

Личные цели персонажей игроков находятся в центре внимания игры, но и выгодная сделка с одним из персонажей ведущего тоже может стать одной из движущих сил вашей истории. Это могут быть как простые

поручения в Ковчеге или Зоне, так и крупные сделки, связанные с торговлей артефактами и другим снаряжением. Убедись, что в предложении имеется какой-нибудь подвох, причина, которая заставит игроков сомневаться. Может, риск слишком высок, может, награда слишком уж хороша или, может, выполнение задания поставит под угрозу одного из героев или важных для них персонажей ведущего? Примеры:

- ❑ Делец Сикстер довольно ухмыляется: «Так вам нужны патроны? С чего бы мне вам помочь? А впрочем, если вы окажете мне одну услугу, я, может, и подумаю, что можно сделать».
- ❑ «Я слышала, вы собираетесь в экспедицию, — спокойно произносит Марлотта. — Мы с ребятами хотим в долю и готовы обеспечить поход едой — у этого червя Денрика её более чем достаточно».
- ❑ Босс Джохаммед стоит, поигрывая пригоршней тускло поблёскивающих патронов. «Я дам тебе десять штук, если твой дружок Жони отвалит от Астрины. Все детали оставляю на твоё усмотрение».

НЕЖЕЛАТЕЛЬНЫЕ ПОСЛЕДСТВИЯ

Ковчег — небольшое и очень неустойчивое сообщество, так что у любого действия героев могут быть последствия, причём зачастую отнюдь не те, которых ожидают игроки. Иногда результат можно увидеть незамедлительно, а иногда расплата приходит позднее, в самый неподходящий момент. Создание игровых моментов и сюжетных поворотов, обусловленных ранее принятыми решениями персонажей игроков, — верный способ подтолкнуть забуксовавший сюжет и заодно вовлечь игроков в разворачивающуюся у них на глазах историю. Примеры:

- ❑ Разминувшись с Фрэнтоном буквально на пару сантиметров, твоя пуля попадает в Крин. Она хватается за живот, падает на колени и ошалело смотрит, как кровь пропитывает одежду и начинает медленно сочиться сквозь пальцы.
- ❑ Делец Сикстер вваливается в твою берлогу в сопровождении пары громил. «Думал, я не узнаю, что ты толкаешь выпивку парням Джохаммеда у меня за спиной? Идиот! Сейчас эти ребята покажут тебе, что случается с теми, кто лезет в мои дела».
- ❑ Удар! Ещё удар! Внезапно ты ощущаешь, что под твоим кулаком что-то с хрустом поддаётся. Хагаст вздрагивает всем телом и обмякает в грязи. Бой окончен. Ты поднимаешь голову и ловишь на себе пылающий ненавистью взгляд Джолизы.

ПЕРСОНАЖ ВЕДУЩЕГО В БЕДЕ

У персонажей игроков есть не только враги, но и друзья — те, кто им дорог, те, кого они защищают. Игроки указывают имена этих персонажей ещё на этапе создания своих героев (см. главу 2). Если нужно срочно заставить игроков действовать, просто выбери одного из этих персонажей ведущего и, скажем, подвергни их смертельной опасности. Естественно, игрок, который решит бросить товарища в беде, рано или поздно рискует остаться в одиночестве перед лицом неприятностей, нависших уже над ним самим. Примеры:

- ❑ Жони всхлипывает и медленно сползает на пол. «Что же мне делать? Если я не заплачу Марлотте до восхода солнца, я покойник!»
- ❑ Астрина пропала. Никто не видел её со вчерашнего дня. То есть как «отправилась в Зону»? Одна?
- ❑ Слухи распространяются по Ковчегу, как пожар. Говорят, боссу Джохаммеду не сносить головы. Где ты будешь брать еду, если его действительно прикончат?

ШАГ К МЕЧТЕ

У каждого персонажа игрока есть своя «заветная мечта» (см. главу 2). Эта мечта — что-то труднодостижимое, что-то, в чём персонаж находит утешение, когда жизнь в очередной раз преподносит ему кучу неприятностей. И всё же время от времени герою может представиться возможность приблизиться к этой мечте — сделать крохотный шаг по пути, который, возможно — всего лишь возможно! — всё-таки приведёт его к цели. Примеры:

- ❑ «Время пришло», — шёпот Динка доносится до тебя из-за прутьев соседней клетки. «Сегодня мы восстанем. Сегодня мы завоюем свободу. Ты с нами или ты против нас?»
- ❑ «Фрэнтон наткнулся на руины, полные письменных артефактов эпохи Древних людей. Он может отвести тебя туда, но сначала мне нужно, чтобы ты сделал кое-что для меня...»
- ❑ Внезапно ты ощущаешь, как пальцы Астрины касаются твоей ладони, и всё твоё тело охватывает сладкая дрожь. Миг — и она выпускает твою руку, старательно делая вид, что ничего не произошло.

ЭСКАЛАЦИЯ УГРОЗЫ

Каждая из 25 карт угроз описывает одну внутреннюю или внешнюю угрозу Ковчегу. Обычно природа этой угрозы такова, что ни персонажи игроков, ни все остальные жители Ковчеха не захотят или не смогут её игнорировать. Подробнее все эти угрозы и варианты их эскалации описаны в главе 10.

УПЫРИ (СТР. 179)



Обычно ведущий должен вводить новую угрозу в начале каждой игровой встречи, но вместо этого ты можешь просто устроить эскалацию уже существующей угрозы. Старайся делать так, чтобы опасности, нависающие над всем Ковчегом, воспринимались игроками как что-то личное — пусть беда грозит напрямую либо самим героям, либо тем, кто им дорог.

СОБЫТИЯ В ЗОНЕ

Пока персонажи находятся в Зоне, а не в Ковчеге, характер игры сильно изменяется. Проекты, интриги и борьба за власть остаются позади, и герои оказываются наедине с опасностями, поджидающими их среди древних руин. Сотрудничество здесь — главный залог выживания. Некоторая часть перечисленных ниже событий совпадает с теми, что могут произойти в Ковчеге, но остальные могут иметь место только на просторах Зоны.

Для того чтобы реализовать некоторые события в игре, тебе понадобятся описания группировок, чудовищ и феноменов, приведённые в главе 13.

БЕССОННАЯ НОЧЬ

Чтобы показатель смекалки не падал, герои должны спать без перерыва как минимум по четыре часа в сутки. На первый взгляд, это не так уж и много, но пара-тройка беспокойных ночей подряд — и положение может стать отчаянным. Особенно если учесть, что в Зоне существует масса неприятных поводов не выспаться. Примеры:

- ❑ Прохудившееся одеяло почти не защищает тебя от пронизывающей зимней стужи. Успнёшь сейчас — утром можешь уже не проснуться.
- ❑ Снова этот душераздирающий вой... в этот раз он громче. Теперь это точно не ветер — это явно какой-то зверь. И он всё ближе.
- ❑ Ты слышишь глухой электрический гул и чувствуешь, как волоски на твоей коже встают дыбом. Гул не замолкает, и постепенно начинает казаться, что теперь он навсегда поселится у тебя в голове... сегодня ты вряд ли сможешь уснуть.

БЛИЗКАЯ ОПАСНОСТЬ

Как и в случае с одноимённым типом событий в Ковчеге, ты можешь повысить накал страстей, описав приближающуюся угрозу, что-то далёкое, но неотвратимое. Эффект можно усилить, если ввести это событие сразу после «заманчивой цели» (см. выше), поставив игроков перед непростым выбором: переждать, но упустить свой шанс, или рискнуть перед лицом надвигающейся опасности. Примеры:

- ❑ *Приблизившись к старому складу, вы замечаете красноватые отсветы, пляшущие за распахнутыми настежь дверьми. Костёр. Внутри кто-то есть.*
- ❑ *Вы видите, как горизонт начинает затягивать непроглядно-чёрной пеленой. «Пыльная буря, — досадливо шипит разведчик Яссон, — нужно найти укрытие».*
- ❑ *Крин нервно оглядывается по сторонам: «Темнеет. Скоро это место будет кишеть упырями. Я знаю, твой друг где-то там, но сейчас продолжать поиски нельзя — это слишком опасно!»*

ГЕРОЙ В БЕДЕ

Выбери одного героя и обрушь на него все беды, что Зона припасла для своих несчастных обитателей. Пусть он провалится под землю, пусть он отстанет от группы и заблудится в густом смоге, пусть неведомое чудовище схватит его за ногу и утащит в своё логово навстречу судьбе, в сравнении с которой смерть показалась бы счастливым избавлением. Впрочем, иногда можно обойтись травмой или парой повреждений. Как бы то ни было, подобные происшествия — это повод испытать верность других персонажей игроков и выяснить, на что они готовы пойти, чтобы выручить попавшего в беду товарища. Примеры:

- ❑ *Ты оступаешь на куче обломков, лодыжку пронзает острая боль, и ты, вызвав небольшой обвал, катишься вниз по насыпи. Взглянув вверх, ты видишь лишь пелену непроглядно густого смога.*
- ❑ *Перекрытие под твоими ногами содрогается и с треском проваливается, увлекая тебя за собой в тёмную бездну подвала разрушенного здания. Глухо хрустнув, твоя рука немеет от боли. С трудом встав на ноги, ты слышишь шорох... и ещё один, чуть ближе и правее, — похоже, тут кто-то есть!*
- ❑ *Сокрушительный удар по затылку валит Фрэнтона с ног. Окружив бесчувственное, залитое кровью тело, упыри поспешно хватают и утаскивают бедолагу прочь. Что вы будете делать?*

ГЕРОЙ ПРОТИВ ГЕРОЯ

Любая вылазка в Зону — настоящее испытание, способное продемонстрировать, из какого теста сделаны ваши герои. Трудности такого путешествия выдержит далеко не всякая дружба. Позволь одному из героев найти артефакт, который больше пригодился бы другому герою. Заставь их разделиться или сделай так, чтобы один персонаж игрока думал, что в пропаже его вещей виноват другой персонаж игрока (или персонаж ведущего, с которым другой персонаж игрока состоит в хороших отношениях). Вводи этот тип событий крайне осторожно. Примеры:

- ❑ *Возможно, в руках Фрэнтона от этого оружия Древних будет гораздо больше толку, чем в твоих, но ведь нашёл его не Фрэнтон, а ты, правильно? Что будешь делать — оставишь его себе или отдашь товарищу?*
- ❑ *Итак, вы решаете оставить эту старую башню позади и продолжить путь? Дельта, ты железячник, что думаешь?*
- ❑ *Хагаст, тебе нужна еда, чтобы восстановить телосложение. Команда, что скажете, поделитесь с ним? Прежде чем ответить, учтите, что вам ещё возвращаться в Ковчег.*

ЗАМАНЧИВАЯ ЦЕЛЬ

Зона полна не только опасностей, но и возможностей. Дай персонажам игроков цель, за которую стоит побороться, повод отправиться в путешествие к неизведанному. Это может быть загадочное зарево на горизонте, строение, которое выгладит на удивление целым, ворота в древнее бомбоубежище, группа странных людей вдалеке и т.п. Обильную пищу для воображения можно найти в главах 12 и 13. Примеры:

- ❑ *Когда на Зону опускается ночь, вы видите, что высящийся перед вами небоскрёб освещён — на тёмном фасаде огромного здания отчётливо видны ярко светящиеся проёмы.*
- ❑ *Сквозь проём в дальней стене виднеется нечто, напоминающее таинственные механизмы работы Древних людей. Было бы недурно взглянуть на них поближе.*
- ❑ *«Клянусь вам, — заверяет торговец водой, — в дне пути на север отсюда я видел скалу со здоровенными такими железными воротами. Не знаю уж, чего они запирают, но выглядят они так, будто их не открывали со времён Древних».*

ЗОНА ПРОТИВ ВСЕХ

Зона может не только ссорить, но и объединять. На её негостеприимных просторах можно найти массу пре-

пятствий, которые легче преодолеть сообща: банда упырей, мимо которой нужно незаметно прошмыгнуть; полуразрушенное здание, которое необходимо обследовать; или кислотный дождь, от которого следует укрыться. Это удачный повод дать персонажам игроков возможность воспользоваться своими мутациями для общего блага. Примеры:

- ❑ Небо стремительно затягивается тучами, и вскоре сверху начинают падать первые снежные хлопья. Каждый раз, как такая снежинка касается земли, вы слышите слабое, но отчётливое шипение. Ещё пара минут, и на вас обрушится сильнейший кислотный ливень.
- ❑ Преследователи стремительно настигают вас. Впереди вы замечаете высокое полуразрушенное строение, в котором можно продержаться до утра. Однако залезть туда будет не так-то просто. Что вы будете делать?
- ❑ В нос бьёт резкий запах озона, и вы тут же замечаете большие полупрозрачные пузыри, увенчанные антеннами и медленно дрейфующие в вашем направлении. Что вы будете делать?

НЕОЖИДАННАЯ ВСТРЕЧА

В таком месте, как Зона, можно столкнуться с любым противником и любой угрозой, но если персонажам игроков повезёт, они могут повстречаться и с дружелюбными (или хотя бы общительными) её обитателями. О различных группировках живущих в Зоне разумных существ можно почитать в главе 13.

Сделай так, чтобы встречи с такими группировками были событиями неожиданными и, желательно, напряжёнными. Пусть герои повстречают группу дружелюбных мутантов, которые на деле окажутся кровожадными каннибалами, или, наоборот, наткнутся на банду упырей, настроенных говорить, а не убивать. Примеры:

- ❑ Незнакомые мутанты протягивают руки в приветственном жесте и опускают оружие. «Идёмте с нами, — говорит их вожак. — Мы приглашаем вас в наше поселение. Устроим пир, отпразднуем эту встречу как подобает!»
- ❑ Внезапно один из упырей жестом приказывает своим сородичам остановиться и, медленно полжив копьё на землю, разводит руки в стороны, демонстрируя, что он не вооружён.
- ❑ На проржавевшем кузове машины сидит незнакомый мутант, одетый в тряпье и с ног до головы увешанный безделушками и блестящим утилем. Он приветствует вас, называет по именам

ЗАГОТОВЛЕННЫЕ СОБЫТИЯ

Как правило, описанные на этих страницах события нужно держать наготове в более или менее пригодном к употреблению виде. Вводи их, когда придёт нужный момент, а все необходимые детали додумывай на ходу. Конечно, если хочешь, можешь продумать пару-тройку событий более тщательно и приберечь на случай, если ваша история застопорится. Эти «заготовленные» события — весьма полезный инструмент, способный подстегнуть ваше воображение и направить игру в более свежее русло. Действующими лицами заготовленных событий может быть как вся группа персонажей игроков, так и отдельные её члены. Вводя заготовленные события, важно помнить три простых принципа:

- ❑ Делай заготовки короткими и ёмкими. Не вдавайся в детали. Одного-двух предложений вполне достаточно.
- ❑ Не связывай одно заготовленное событие с другим — избегай цепочек событий.
- ❑ Не будь рабом своих заготовок. Если в этот раз для них не нашлось подходящего момента — чёрт с ними, используй их в следующий раз!

и сообщает, что должен передать вам послание из будущего.

ПЕРСОНАЖ ВЕДУЩЕГО В БЕДЕ

Постарайся сделать так, чтобы на вылазку в Зону с героями всегда отправлялся хотя бы один персонаж ведущего, желательно один из тех, с которыми персонажи игроков состоят в тех или иных отношениях. Такие персонажи — прекрасный инструмент нагнетания зловещей атмосферы. Просто подвергни этого персонажа опасности и смотри, как будут действовать герои. Интереснее всего, если герои относятся к этому персонажу ведущего по-разному — тогда кто-то захочет его спасти, а кто-то, напротив, предпочтёт увидеть, как одной проблемой в его жизни станет меньше. Примеры:

- ❑ Почуввав добычу, с потолка одна за другой начинают падать толстые мясистые обрубки. Пиявки! И одна из них вцепляется в Сайласа. Он валится на пол, стараясь стряхнуть присосавшуюся

тварь, и отчаянно зовёт на помощь. Что будете делать?

- ❑ Добравшись до места, ты видишь, что Астрина неподвижно лежит на земле, а дикие мутанты, сгрудившись, стоят вокруг, переговариваясь и тыча в её сторону пальцами и копытами.
- ❑ Воздух пропитан влагой, а земля покрыта жирной грязью насколько хватает глаз. Данко, идущий во главе вашей колонны, внезапно вскрикивает и зовёт на помощь — похоже, его засасывает зыбучая топь!

ПОТЕРЯ СНАРЯЖЕНИЯ

В Зоне любое снаряжение, будь то оружие, еда, патроны или артефакты, может означать разницу между жизнью и смертью. Хочешь заставить игроков попотеть — лиши их персонажей снаряжения, но не забудь оставить шанс вернуть или компенсировать потерю. Примеры:

- ❑ Ты взбираешься на проржавевшую опору, подальше от цепких лап упырей, но, зацепившись за арматуру, роняешь свою винтовку и беспомощно смотришь как та, ударяясь о камни, падает вниз.
- ❑ Ты успешно переправляешься через затянутый тиной канал, но теперь одежду и снаряжение придётся хорошенько почистить и просушить, а еда, похоже, насквозь пропиталась гнилой водой.
- ❑ Проснувшись, ты понимаешь, что Яссона нигде нет — он бросил вас и ушёл, прихватив с собой всю вашу еду.

СЛОЖНЫЙ ВЫБОР

Поставь перед игроками непростой выбор. Он может быть результатом комбинации двух описанных выше событий, когда между персонажами игроков и «заманчивой целью» встаёт «близкая опасность». Как поступят герои — рискнут или отступятся? Как вариант, можно предоставить им выбор между двумя «заманчивыми целями», чтобы им пришлось отказаться от одной цели в пользу другой — или разделить, чтобы попытаться достичь обеих! Ещё один вариант — предоставить выбор между двумя одинаково рискованными способами достижения одной цели. Возможность сделать выбор и вкусить его последствия — один из самых увлекательных аспектов любой игры. Примеры:

- ❑ Ты начинаешь карабкаться на полуразрушенный мост, но быстро понимаешь, что его опоры сильно повреждены коррозией и могут развалиться в любой момент. Река, конечно, не слишком широка, и через неё можно перебраться вплавь,

но вода наверняка заражена Гнилью. Что же делать?

- ❑ Пиявки падают с потолка, шлёпаясь об пол прямо возле тебя. Это помещение хорошо сохранилось, так что внутри тебя вполне могут ждать артефакты Древних. Что ты сделаешь?
- ❑ Крин протягивает руки сквозь узкое подвальное окно: «Отдай мне дитя, его нельзя оставлять снаружи — кислотный дождь ему не пережить!» Соглашишься ли ты доверить ей свою драгоценную ношу?

СЛУЧАЙНЫЕ СОБЫТИЯ

Если ты понятия не имеешь, что делать дальше, можешь попробовать определить дальнейший ход событий случайным образом. Пройди проверку d66 по таблице ниже. Если результат не подходит, пройди проверку ещё раз или просто выбери то, что тебе по душе.

В КОВЧЕГЕ

11–14	Близкая опасность
15–22	Борьба за проекты
23–25	Борьба за снаряжение
26–33	Герой в беде
34–36	Герой против героя
41–44	Заманчивое предложение
45–51	Нежелательные последствия
52–55	Персонаж ведущего в беде
56–62	Шаг к мечте
63–66	Эскалация угрозы

В ЗОНЕ

11–13	Бессонная ночь
14–21	Близкая опасность
22–25	Герой в беде
26–32	Герой против героя
33–36	Заманчивая цель
41–43	Зона против всех
44–51	Неожиданная встреча
52–55	Персонаж ведущего в беде
56–63	Потеря снаряжения
64–66	Сложный выбор

ПЕРВАЯ ИГРОВАЯ ВСТРЕЧА

Идея провести свою первую игровую встречу в качестве ведущего игры «Мутанты. Точка отсчёта» поначалу может показаться пугающей — ни готового сценария, ни продуманного заранее сюжета, в рамках которого должны действовать персонажи игроков... Но бояться здесь нечего! Игрокам будет чем заняться, и в этом тебе поможет сама механика нашей игры с её общественными проектами, картами угрозы и описанными выше событиями. Если хочешь знать больше, то ниже ты найдёшь несколько полезных рекомендаций и советов.

Не продумывай сюжет заранее. Не стоит направлять естественный ход игры в русло заранее продуманного сюжета, сколь бы грандиозным он ни был. Сюжет этой игры должен развиваться естественно — непосредственно в процессе игры. Принимай всё как есть — играй чтобы узнать, что случится дальше.

Помоги игрокам с созданием персонажей. Ты должен активно и деятельно участвовать в процессе создания персонажей игроков. Именно на этапе создания героя устанавливаются его взаимоотношения с персонажами ведущего. Запиши имена этих персонажей, создай их и используй в процессе игры.

Начни с проекта и угрозы. В большинстве случаев персонажи игроков начинают игру в Ковчеге, а значит, прежде, чем начнётся собственно игра, игроки должны провести Собрание и выбрать первый общественный проект Ковчеха. Затем ты должен вытянуть карту угрозы (или пройти проверку по таблице угроз на стр. 150). Проект и угроза — это фундамент для первой игровой

встречи. Начни игру со сценки, имеющей отношение к проекту, а затем обрушь на Ковчег угрозу, чтобы обострить ситуацию.

Не торопись. Первая игровая встреча нужна именно для того, чтобы игроки освоились в игровом мире и привыкли к своим персонажам. Они знакомятся с Ковчегом, занимают место в его социальной иерархии и пытаются взаимодействовать с персонажами ведущего. Проект, угроза и персонажи ведущего — вот инструменты, при помощи которых ты в любой момент можешь оживить действие, но не переусердствуй. Задавай вопросы, записывай ответы, слушай и делай заметки. Воспринимай первую игровую встречу как пролог, призванный подготовить почву для дальнейшей игры.

Используй новую информацию. К окончанию первой игровой встречи случится множество событий: обострятся конфликты, разовьются и изменятся взаимоотношения... Планируя следующую игровую встречу, ты сможешь потянуть за любую из этих сюжетных нитей и узнать, что из этого получится.

ПОДГОТОВКА К ИГРОВЫМ ВСТРЕЧАМ

Начиная со второй встречи подготовке к игре можно начать уделять чуть больше времени. Для этого нужно изучить накопленный за предыдущие встречи материал и подумать, как его использовать:

- ❑ Подготовить несколько событий — по паре на каждого героя, не более.
- ❑ Заранее выбрать угрозу для Ковчеха (см. главу 10). Это не обязательно, если ты предпочитаешь выбирать угрозы случайным образом.
- ❑ Если герои в Зоне — устроить пару встреч с группировками, чудовищами или феноменами Зоны (см. главу 13).
- ❑ Заманить персонажей игроков в один из особых секторов Зоны (см. главу 15).
- ❑ Выбрать один из ключей к местонахождению Эдема и решить, как герои смогут его получить.
- ❑ Сделать что-нибудь ещё по своему усмотрению.

Избегай длительной подготовки — чем детальнее план, тем сложнее его приспособить к действиям игроков. 15–30 минут плодотворных раздумий будет вполне достаточно. Доверься механике игры и своим игрокам — позволь и им внести свою лепту в вашу общую историю!

НАЧИНАЕМ В ЗОНЕ

Как вариант, первую игровую встречу можно начать не в Ковчеге, а в особом секторе Зоны, который называется «За глоток воды» (он описан в главе 15). В этом случае игра начнётся в самый разгар вылазки персонажей игроков на просторы Зоны. Так вы все получите возможность познакомиться с основными правилами игры, прежде чем окунуться в царство интриг Ковчеха.

ПАРАМЕТРЫ ТИПИЧНЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ ВЕДУЩЕГО

Роль	Телосложение	Ловкость	СМЕКАЛКА	Эмпатия	НАВЫКИ
Громила	5	3	2	2	Запугивание 3, драка 2, сила 1
Железячник	2	2	5	3	Ремесло 3, понимание 2, наблюдательность 1
Разведчик	2	5	3	2	Разведка 3, стрельба 2, скрытность 1
Делец	2	2	3	5	Деловая хватка 3, влияние 2, проворство 1
Собачник	3	4	3	2	Дрессировка 3, стрельба 2, скрытность 1
Хронист	2	2	4	4	Воодушевление 3, понимание 2, лечение 1
Босс	3	3	2	4	Лидерство 3, стрельба 2, драка 1
Раб	4	4	2	2	Стойкость 3, выносливость 2, драка 1
Без роли	3	3	3	3	Любой общий навык 2

ПЕРСОНАЖИ ВЕДУЩЕГО

Ты как ведущий управляешь в этой игре кислотными бурями и атомными зимами. Чудовища Зоны и боевые роботы подчиняются каждому твоему слову. И всё же самым мощным инструментом в твоих руках являются персонажи ведущего. Если хочешь ввести сюжетный поворот или повысить накал страстей, смело используй персонажей ведущего, которых герои ненавидят или, напротив, стремятся защитить.

ПОЗВОЛЬ ИМ ПОЖИТЬ

По возможности постарайся избежать излишне скоростной гибели значимых персонажей ведущего. Персонаж, с которым герои могут взаимодействовать на протяжении всей кампании, — это куда веселее, чем мёртвый персонаж. Если дело происходит в Ковчеге, поблизости всегда найдётся костоправ, готовый спасти умирающего персонажа ведущего.

Не следует позволять героям побеждать важных персонажей ведущего слишком уж легко — накопив кучу пунктов мутации, герои смогут справиться с любым боссом, так что для начала брось против них толпу его подручных — это должно их остановить (или хотя бы потрепать).

Впрочем, даже если персонажи игроков сумеют одолеть могущественного врага, пусть попробуют разобраться с последствиями! Например, союзники убитого могут захотеть мести, а мутанты, которые находились под его покровительством, теперь станут требовать еду и защиту у персонажей игроков как его «законных преемников».

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА ВЕДУЩЕГО

Для начала реши — будет ли новый персонаж ведущего принадлежать к одной из восьми игровых ролей, и если да, то к какой именно. Да, всё правильно, роль для персонажа ведущего — необязательный параметр. Персонажи ведущего без ролей — статисты и массовка, одиночки или сторонники одного из боссов, не имеющие определённого рода занятий. Кроме того, определённой игровой роли нет у незнакомцев, которые не принадлежат Народу.

Характеристики: на следующей странице ты найдёшь значения характеристик, присущие типичным представителям различных ролей. Обрати внимание, что эти значения приведены лишь для примера. Если захочешь, можешь изменять их по своему усмотрению. Единственное ограничение — значение каждой характеристики персонажа ведущего не должно быть выше 5.

Навыки: в этой же таблице каждой роли соответствует примерный перечень характерных для неё навыков. Можешь использовать их как есть, можешь добавлять новые навыки или изменять значения имеющихся, но помни, что если персонаж ведущего обладает ролью, соответствующий ей специальный навык должен иметь значение не ниже 1.

Достоинства: персонажи ведущего обычно не обладают достоинствами, но если речь идёт о какой-нибудь по-настоящему примечательной личности, можешь наделить его любым достоинством (или достоинствами) по своему усмотрению.

Мутации: у типичного персонажа ведущего имеется только одна случайная мутация, но если ты хочешь сделать какого-нибудь персонажа более сильным противником, можешь наделить его дополнительными мутациями по своему усмотрению. Помни, что персонажи ведущего с защитными мутациями более живучи.



Имя, внешний вид и цели: персонаж ведущего — это не только набор навыков и характеристик. Создавая персонажа ведущего, не забудь ответить на эти три вопроса:

- ❑ Как его зовут?
- ❑ Как он выглядит и как ведёт себя с другими?
- ❑ Каковы его цели?

В конце этой главы (см. стр. 145–147) приведена таблица, призванная ускорить процесс создания персонажей ведущего. Чтобы воспользоваться ею, можешь либо выбрать нужные значения, либо пройти проверку d6 по каждому из столбцов. Запиши полученную информацию. Сделай перечень всех введённых в игру персонажей ведущего, держи его под рукой и поддерживай в актуальном состоянии.

УПРАВЛЕНИЕ ПЕРСОНАЖАМИ ВЕДУЩЕГО

На персонажей ведущего действуют те же правила, что и на персонажей игроков. Они проходят проверки, когда предпринимаяют сложные действия, потребляют дополнительные ресурсы, нуждаются в лечении, когда утрачивают боеспособность, и рискуют покалечиться или погибнуть, когда получают травмы. Однако стоит помнить, что ты можешь пренебречь этими правилами, когда действия персонажей ведущего не касаются напрямую персонажей игроков. Можешь не отслеживать, сколько еды и воды остаётся у каждого из участвующих в вылазке персонажей ведущего — ты сам решаешь, когда и что именно из припасов у них закон-

ПЕРСОНАЖИ ВЕДУЩЕГО В ЗОНЕ

Пока персонажи игроков находятся в Ковчеге, они буквально окружены персонажами ведущего, которых знают столько, сколько себя помнят, так что недостатка в мутантах, которым от героев что-нибудь нужно, у тебя не будет. В Зоне, с другой стороны, почти все персонажи ведущего будут для героев незнакомцами, так что постарайся, чтобы в любой вылазке в Зону героев сопровождал хотя бы один из жителей Ковчега. В случае чего он сможет и помочь героям, и стать источником неприятностей. У некоторых персонажей ведущего могут быть собственные тайные замыслы, а кое-кто даже может быть шпионом одного из враждебных боссов.

КАРТА ВЗАИМООТНОШЕНИЙ

Самый удобный способ отслеживать связи между героями и различными персонажами игроков — это карта взаимоотношений. Возьми чистый лист бумаги. По краям листа напиши имена персонажей игроков, постаравшись выделить каждому герою отдельное место. В центре листа напиши имена основных боссов Ковчега. Там, где осталось свободное место, напиши имена остальных известных героям персонажей ведущего. Теперь обведи все имена и соедини линиями те, между которыми имеются те или иные взаимоотношения, и надпиши каждую линию парой слов, отражающих природу этих взаимоотношений. В ходе игры карта взаимоотношений будет расти, усложняться и непременно станет для тебя полезным инструментом и источником всевозможных драматических перипетий для твоих игроков.

чится. Не проходи проверки за персонажей ведущего, если они не взаимодействуют с персонажами игроков. Эти правила можно игнорировать ради драматизма, но в большинстве случаев их лучше соблюдать.

Группы персонажей: имея дело с большим количеством персонажей ведущего с одинаковыми параметрами (особенно во время сражения), проще рассматривать их как одну или несколько групп, а не как собрание отдельных индивидов (см. главу 3).

СЛОЖНОСТЬ СРАЖЕНИЙ

Ещё одна твоя задача как ведущего — убедиться, что конфликты, в которые ввязываются персонажи игроков, будут сложными и интересными. Параметры, с помощью которых легче всего регулировать сложность этих конфликтов, — это количество противников, их мутации и снаряжение.

Как правило, имея запас пунктов мутации, группа здоровых и хорошо снаряжённых персонажей игроков может одолеть группу персонажей ведущего того же размера и примерно с таким же снаряжением. В бою одним из главных параметров для персонажей ведущего является телосложение — группа громил может стать серьёзным препятствием даже для опытных и хорошо вооружённых героев.

Второй инструмент — пункты мутации. Если герои расправляются с твоими персонажами слишком легко, баланс сил можно изменить, пустив в ход пару мутаций. Если же сражение и без того складывается не в пользу персонажей игроков, значит, пункты мутации следует придержать до лучших времён.

Стоит помнить, что Зона — опасное место, и некоторые противники могут оказаться героям не по зубам. В такой ситуации лучше лишний раз напомнить игрокам, что их персонажи могут просто бежать с поля боя (проверка проворства) — сражаться насмерть совершенно не обязательно. Кроме того, не забывай, что персонажи ведущего могут лечить не только друг друга, но и персонажей игроков.

КОНСТРУКТОР ПЕРСОНАЖЕЙ ВЕДУЩЕГО

ГРОМИЛЫ

D6	Имя	Внешность	Цель	Оружие
1	Хагаст	Горбун, огромные ручки, ворчун	Пустить свою силу в созидательное русло	Кастет
2	Ленни	Жилистый, поджарый, мускулистый	Прожить ещё один день, а там посмотрим	Шипованная бита
3	Мерл	Толстяк, писклявый голос	Слушать, как другие кричат от боли	Самодельный нож
4	Ингрид	Крепко сбита, коротышка, хриплый голос	Побить всякого, кто встанет на пути	Мотоциклетная цепь
5	Нельма	Великанша, уродливое лицо	Выполнять приказы босса	Самодельный топор
6	Ребет	Обветренное лицо, шрамы	Доказать, что она сильнее всех	Самодельный пистолет

РЕСУРСЫ КАК ИНСТРУМЕНТ ПОСТРОЕНИЯ ИГРЫ

В мире игры «Мутанты. Точка отсчёта» патроны, еда и чистая вода — это ценные и очень редкие ресурсы, и значительная часть игры будет посвящена их поискам. Твоя задача как ведущего — сделать так, чтобы героям пришлось за них побороться, но при этом постарайся не переусердствовать: достать ресурсы должно быть сложно, но не невозможно. У некоторых ролей есть свои дополнительные способы добычи еды и воды (как, например, у боссов и дельцов в Ковчеге и у разведчиков в Зоне), но в целом количество ресурсов, доступных персонажам игроков, контролирует именно ведущий. Воспользуйся приведёнными ниже советами.

Варьируй доступность. Обилие ресурсов — отличный способ сместить фокус повествования на другие аспекты игры и позволить персонажам игроков отвлечься от решения сиюминутных вопросов и заняться каким-нибудь важным делом. С другой стороны, периоды, когда героям приходится с боем добывать себе каждую порцию еды, с точки зрения игры могут быть не менее насыщенными и интересными. Иными словами, чередуя периоды обилия и острой нехватки ресурсов, ты приучишь игроков не воспринимать наличие еды и воды как должное, но при этом дашь понять, что героям не придётся всю игру заниматься исключительно поисками пропитания.

Ошибайся в большую сторону. Если настало время выдать героям кучу еды или воды, и ты не можешь решить, сколько именно там должно быть порций, помни, что лучше ошибиться в большую сторону. Грузоподъёмность персонажа ограничена, а если кто-нибудь узнает, что героям достался жирный кусок, он обязательно попытается его отобрать!

ЖЕЛЕЗЯЧНИКИ

D6	Имя	Внешность	Цель	Оружие
1	Кварк	Худошавый, волосы торчком, постоянно улыбается	Найти Эдем и выяснить правду о происхождении Народа	Самодельный пистолет, качество +2
2	Тетрис	Шляпка из утиля, бормочет под нос	Создать устройство, которое сможет управлять другими	—
3	Зиппо	Расшитый утилем плащ	Построить огромную статую из утиля	Мотоциклетная цепь
4	Лямбда	Старый синий комбинезон, набитые инструментами карманы	Восстановить технологические чудеса эпохи Древних	Трёхствольный самодельный пистолет
5	Лоранга	Бритая налысо, чумазая, добрый нрав	Создавать вещи, которые будут помогать другим	—
6	Нафта	Шрамы от ожогов, очки-консервы, запах гари	Взрывать всё подряд	Огнемёт

РАЗВЕДЧИКИ

D6	Имя	Внешность	Цель	Оружие
1	Данко	Всегда носит противогаз, молчалив	Забраться в Зону дальше, чем кто бы то ни было до него	Самодельная винтовка, качество +2
2	Фрэнтон	Шрамы на лице, хвостун	Стать героем в глазах Народа	Двуствольный самодельный пистолет
3	Хаммед	Пустой взгляд, кровавый кашель, перегар	Уйти в Зону и позволить Гнили доделать своё дело	Самодельное копьё
4	Джена	Камуфляжный костюм, постоянно возится с винтовкой	Найти достойного противника и убить его	Самодельная винтовка, урон 3
5	Крин	Худая и поджарая, всегда настороже	Держаться подальше от неприятностей, избегать других мутантов	Самодельный лук, качество +2
6	Тула	Потрёпанный дождевик, полная тележка утиля	Найти в жизни цель, достойную того, чтобы за неё сражаться	Праща

ДЕЛЬЦЫ

D6	Имя	Внешность	Цель	Оружие
1	Абид	Лысый, толстый, улыбчивый коротышка	Обеспечить себе безбедную жизнь	Самодельный нож
2	Денрик	Красавчик, роскошная шевелюра	Удовлетворять потребности других людей и извлекать из этого выгоду	—
3	Филликс	Пялится на чужие вещи, клептоман	Накопить целую кучу еды и прочего добра	Самодельный пистолет, качество +2
4	Джолиза	Худошавая, большеглазая, пристальный взгляд	Одержима артефактами и утилем	Мотоциклетная цепь
5	Лула	Коротышка, болтает без умолку	Обдурить каждого, у кого завалялся лишний патрон	Самодельный пистолет
6	Мани	Хриплый голос, всегда готова торговаться	Стать боссом	Самодельный нож

СОБАЧНИКИ

D6	Имя	Внешность	Цель	Оружие
1	Финн	Нездоровый цвет лица, грубая кожа, часто пьёт	Забывать все печали	Бита
2	Жони	Глубокий капюшон, молчаливый, агрессивный	Уйти из Ковчега и найти лучшую жизнь	Самодельный топор
3	Монтиак	Короткая стрижка, раздражительный, жестокий	Задать взбучку любому, кто дурно отзовётся о его собаке	Кастет
4	Энни	Жуёт жвачный корень, постоянно сплёвывает	Поллюбить кого-нибудь ещё помимо своей собаки	Праща
5	Бри	Длинная прядь волос, скрывающая страшно изуродованный глаз	Убить всякого, кто вздумает насмехаться над её внешностью	Самодельный нож
6	Криннель	Разговаривает только со своей собакой	Накормить собаку чем-нибудь вкусным	Самодельный лук

ХРОНИСТЫ

D6	Имя	Внешность	Цель	Оружие
1	Хэннет	Длинные ниспадающие волосы, постоянно делает заметки	Привести Народ к процветанию и посвятить жизнь изучению нового знания	—
2	Максим	Худой и немощный, выглядит старше своего возраста	Написать хронику о том, как Народ нашёл Эдем	—
3	Сайлас	Неестественно бледная, почти прозрачная кожа, меланхолик	Превратить Ковчег в маяк цивилизации и прогресса	—
4	Астрина	Рыжий ирокез, доброжелательное отношение ко всем окружающим	Воспеть героя-спасителя Народа	Самодельный нож
5	Данова	Носит платье эпохи Древних	Понять, к чему стремился Старик, и закончить начатое им дело	—
6	Виктон	Озорная, загорелая, неунывающая	Оставить героический след в летописи Народа	Самодельный нож

БОССЫ

D6	Имя	Внешность	Цель	Оружие
1	Кристор	Высокий и поджарый, пламенный взгляд	Свергнуть Старика и провозгласить в Ковчеге всеобщее равенство	Шипованная бита
2	Могамин	Безногий, перемещается при помощи рабов	Набрать в свою секту побольше последователей и основать собственное поселение	Самодельный нож
3	Оскарт	Толстяк, едва передвигается без посторонней помощи	Избавиться от всех соперников и стать единственным правителем Ковчега	Самодельный пистолет, урон 3
4	Бриктория	Холодный взор, шрамы на лице, короткая стрижка	Превратить Народ в непобедимую армию и завоевать Зону	Самодельная винтовка, качество +2
5	Ганнет	Невысокая, худощавая, носит цилиндр	Собрать самую большую коллекцию артефактов	Трёхствольный самодельный пистолет
6	Марлотта	Хладнокровная и беспристрастная	Направить Ковчег на путь развития и привести Народ к процветанию	—

РАБЫ

D6	Имя	Внешность	Цель	Оружие
1	Динк	Тихий, наблюдательный, жестокий, вероломный	Обрести свободу любой ценой	—
2	Гент	Великан, грубая мозолистая шкура, горбун	Трудиться и страдать, пока смерть его не освободит	—
3	Вайло	Доходяга, мечтатель	Сбежать из Ковчега и никогда не возвращаться	—
4	Эрия	Могучие ручки и ножищи, мрачный взгляд	Безропотный и безмолвный труд	—
5	Хенни	Чумаза, постоянно напевает под нос	Во всём находить светлую сторону	—
6	Лин	Жилистая, мрачная, драчливая	Выместить на ком-нибудь свою агрессию	—

ДРУГИЕ РАСПРОСТРАНЁННЫЕ ИМЕНА

Абар, Августин, Аликс, Алия, Альменкар, Амала, Барк, Бензо, Вайзек, Варган, Вилип, Воб, Вонг, Гербер, Гритс, Грос, Данк, Дельта, Джоалин, Джонар, Дода, Занова, Зеб, Зик, Зинго, Ибит, Илона, Иридия, Йоль, Катин, Келгу, Кеска, Ким, Коули, Лард, Леодор, Лина, Лэндон, Мабба, Майри, Макрон, Макс, Марго, Марко, Марлиан, Март, Минтель, Моган, Мольгер, Моррис, Натара,

Новия, Нелли, Нельма, Октан, Олиас, Олли, Осло, Оттак, Пайро, Планк, Понтис, Раснер, Регис, Рог, Рутгер, Сави, Сагабет, Сари, Силия, Синисса, Слэбадос, Софин, Стикс, Тегра, Тори, Фелин, Филс, Хильд, Эдин, Эмалина, Эмдор, Эндел, Эргом, Эриан, Эристер, Юна, Юперия.





УГРОЗЫ КОВЧЕГУ

Угрозы — это внутренние и внешние опасности, которым подвергается Ковчег. Угрозу необходимо вводить в игру в начале каждой встречи (или в процессе — если ты считаешь, что так будет лучше с повествовательной точки зрения). Существует три основных способа определить угрозу, с которой героям предстоит столкнуться в этот раз, и ваша группа должна заранее договориться, какой из них вы будете использовать:

1. Один из игроков тянет карту угрозы в открытую и тут же оглашает результат.
2. Ведущий тянет карту угрозы (проходит проверку по таблице угроз) и оглашает результат, когда сочтёт нужным.
3. Ведущий выбирает угрозу по своему усмотрению.

ВОЗНИКНОВЕНИЕ УГРОЗЫ

Угроза, наряду с выбранным общественным проектом, задаёт тон всей игровой встрече, поскольку касается всего Народа, включая персонажей игроков (если не напрямую, то посредством персонажей ведущего, которых они должны защищать).

Конечно, угрозу не обязательно делать доминирующим мотивом всей игровой встречи. Если герои уже заняты чем-нибудь важным, не отвлекай их. Как вариант, новая угроза может накладываться на уже существующую, чтобы повернуть сюжет в неожиданном направлении и изменить баланс сил.

Сам процесс возникновения угрозы целиком и полностью отдаётся на откуп ведущему, но подготовленные для встречи события (см. главу 9) лучше всего связывать именно с ней. Конечно, будет лучше, если новая угроза появится на сцене как можно раньше, но помни — она совсем не обязательно должна быть первым событием игровой встречи.

ЭСКАЛАЦИЯ УГРОЗЫ

Текстовое описание на картах угроз весьма немногословно и оставляет многие возникающие вопросы без ответа. Это сделано намеренно — в конце концов, один из вариантов определения новой угрозы подразумевает, что содержимое карты могут прочесть игроки. Далее в этой главе приведено описание всех угроз (такое же, как на картах), а также предложены варианты их эскалации.

Эскалация угрозы — это одно из десяти стандартных происходящих в Ковчеге событий, описанных в главе 9, но ты как ведущий можешь изменять любую угрозу по своему усмотрению. Кроме того, на угрозу могут (и должны) влиять действия, предпринятые персонажами игроков. Не забывай отмечать, какие угрозы ты уже ввёл в игру, и записывать, как они с тех пор изменились.



ТАБЛИЦА СЛУЧАЙНЫХ УГРОЗ

Если у тебя под рукой нет Колоды мутантов, пройди проверку d66 по этой таблице. Описания всех угроз и пояснения к ним приведены в этой главе.

D66	УГРОЗА КОВЧЕГУ
11	Босс против босса
12	Голод
13	Гончие Ада
14	Дитя Народа
15	Другой Народ
16	Заброшенная нефтяная платформа
21	Загадочное исчезновение
22	Зонотрясение
23	Карстовый провал
24	Машина-убийца
25	Набег упырей
26	Новые звери
31	Падающая звезда
32	Последняя капля
33	Потерянное сокровище
34	Пришлые сектанты
35	Пророк Судного дня
36	Революция!
41	Саботаж
42	Странники
43	Таинственные руины
44	Убийство в Ковчеге
45	Ужасное чудовище
46	Человек на берегу
51	Чума
52–66	Пройди проверку ещё раз



БОСС ПРОТИВ БОССА

Один из боссов жаждет власти, и однажды ночью он предпринимает попытку разом уничтожить всех своих соперников и стать единоличным правителем Ковчега. Однако одному из его противников удаётся пережить резню и организовать сопротивление. Назревает раскол, и тот, кто не выберет сторону, быстро останется не у дел.

- ❑ Оба враждующих босса пытаются переманить персонажей игроков на свою сторону, в том числе силой. В итоге герои вполне могут оказаться по разные стороны баррикад.
- ❑ Третий босс призывает Народ к примирению и единству, завоевывает симпатии многих жителей Ковчега и становится целью заказного убийства. Персонажи игроков могут быть как его исполнителями, так и телохранителями босса-мироворца.
- ❑ Наконец, к миру призывает уже сам Старик. Но прислушается ли к нему Народ теперь, когда каждая сторона конфликта жаждет мести и власти?

ГОЛОД

Конечно, с едой в Ковчеге всегда были проблемы, но сейчас ситуация стала по-настоящему отчаянной. Консервы закончились, и теперь каждому приходится самостоятельно добывать себе пропитание. В Ковчеге приходит голод, и битва за еду будет беспощадной.

- ❑ Отчаянные стычки за еду разгораются по всему Ковчегу. Вспыхивают беспорядки. Кто-то пытается украсть еду у персонажей игроков.
- ❑ Один из боссов пытается прибрать к рукам крохотный запас еды, хранящийся у Старика и его хронистов. Персонажи игроков могут быть как наёмниками этого босса, так и теми, кто попытается его остановить.
- ❑ Один из боссов провозглашает радикальное решение проблемы голода: если Народу нечего есть, мутанты должны начать есть себе подобных. Но кто же станет первой жертвой?

ГОНЧИЕ АДА

Однажды на рассвете над Ковчегом разносится рокот, похожий на неумолкающие громовые раскаты далёкой бури. Через считанные минуты загадочный гул превращается в слитный рёв множества мощных моторов, и весь Народ высыпает наружу, чтобы узнать, что происходит. К воротам Ковчега один за другим подъезжают десятки автомобилей и мотоциклов, которыми управляют зловещего вида бандиты. Конечно, разведчики рассказывали какие-то жуткие истории про Гончих Ада, но верили им лишь немногие. Что ж, зато теперь достаточно выглянуть наружу, чтобы убедиться: разведчики говорили правду.

- ❑ Гончие Ада (см. стр. 175) осаждают Ковчег. Они требуют выпивки и еды, а если их требования не бу-

дуг выполнены, грозятся сжечь Ковчег при помощи установленных на машинах огнемётов.

- ❑ Гончие Ада пытаются завербовать героев или персонажей игроков, связанных с ними взаимоотношениями.
- ❑ Рано или поздно дело закончится большим кровопролитием, и единственный шанс его избежать — избавиться от Гончих Ада при помощи дипломатии или хитрости.

ДИТЯ НАРОДА

Рабыня по имени Сири на протяжении нескольких месяцев жаловалась на вздутие и боли в животе, но на неё никто не обращал внимания — кому интересно слушать жалобы какой-то там рабыни? Что ж, теперь Сири в центре внимания. Говорят, она вот-вот родит настоящего младенца. Слухи распространяются по Ковчегу со скоростью пожара. Если они правдивы, то это будет первый ребёнок, рождённый в Ковчеге за всю историю Народа.

- ❑ Между боссами разгорается нешуточная борьба за право обладания Сири и её пока не рождённым ребёнком. Рабыня быстро становится символом будущего Народа. Кто-нибудь может попытаться похитить Сири — или нанять для этого персонажей игроков.
- ❑ Сири отказывается называть имя отца ребёнка. Возможно, это один из мутантов Ковчега, и зачатие — прихоть слепого случая. Впрочем, отцом может быть и кто-то из пришельцев: человек на берегу (см. стр. 157), кто-нибудь из странников (см. стр. 178), а то и вовсе один из ушырей (см. стр. 179).
- ❑ Когда приходит время, Сири благополучно разрешается от бремени. Весь Народ празднует это радостное событие, но длится это недолго. Ребёнку становится хуже — он явно чем-то болен. Может, где-то на просторах Зоны можно найти лекарство? Тем временем борьба боссов за Сири и её дитя разгорается с новой силой. Устав бояться за свою жизнь, Сири бежит из Ковчега, и боссы немедленно снаряжают погоню.

ДРУГОЙ НАРОД

Они вышли к воротам Ковчега безо всякого предупреждения — мутанты, такие же, как вы, разве что не столь истощённые и оборванные. Представившись посланниками своего затерянного на просторах Зоны Ковчега, они предложили заключить союз и пригласили не-

скольких мутантов в свой Ковчег в качестве почётных гостей.

- ❑ Гости рассказывают Народу о жизни в своём Ковчеге. Правит ими великодушный Председатель, под мудрым владычеством которого ни одному мутанту не приходится голодать и терпеть лишения. Появление гостей раскалывает Ковчег на два лагеря: одни хотят отправиться в чужой Ковчег и увидеть всё своими глазами, а другие больше желают видеть незнакомцев мёртвыми или хотя бы в цепях.
- ❑ В конце концов Народ решает снарядить экспедицию к другому Ковчегу. Постарайся устроить так, чтобы к ней присоединились персонажи игроков.

Примечание: о других народах подробно рассказано в главе 13. Ковчег Председателя описан в главе 15.

ЗАБРОШЕННАЯ НЕФТЯНАЯ ПЛАТФОРМА

Сквозь густой смог прибрежной Зоны медленно проступает гигантский плавучий силуэт. Это громадная многоэтажная платформа о четырёх толстенных ногах-сваях, высокая, как башня Древних, садится на мель у самого Ковчега и простирает над ним свою зловещую тень.

- ❑ Кто-то из мутантов (желательно персонажи игроков) взбирается на борт нефтяной платформы. Они находят там несколько артефактов и десятки трупов, причём свежих (некоторые ещё не успели остыть) и со следами побоев. Мертвецы не похожи на мутантов, но некоторые определённо отмечены врождёнными уродствами.
- ❑ Согласно бортовому журналу вышки, люди жили здесь на протяжении поколений — вероятно, с самого Конца. Эта находка может заставить мутантов задуматься о своём собственном происхождении — в конце концов, никто не знает, как и когда обосновался в Ковчеге сам Народ.
- ❑ В глубинах нефтяной платформы скрывается выживший человек. Он безумен: все найденные на борту трупы — дело его рук. Теперь он охотится на незваных «пришельцев», убивая их поодиночке одного за другим. Если его изловить, он будет бормотать что-то о «проекте „Эдем“» и впадать в панику при виде любого мутанта.

ЗАГАДОЧНОЕ ИСЧЕЗНОВЕНИЕ

Один из персонажей ведущего исчезает, и никто в Ковчеге не знает куда. Это может быть один из близких

героям мутантов, известный хронист или другой важный представитель Народа. Вскоре Ковчег захлестывает волна слухов и предположений о том, что могло случиться. Может, произошло убийство? Может, его похитили упыри? Или, может, он просто нашёл Эдем?

- ❑ Судя по всему, незадолго до исчезновения пропавший персонаж контактировал с одной из группировок Зоны: другим Ковчегом, странниками (см. стр. 178) или даже упырями.
- ❑ Один из боссов или близких друзей пропавшего организует экспедицию для поиска и спасения пропавшего персонажа.
- ❑ Экспедиция вступает в контакт с одной из группировок Зоны.

ЗОНОТРАСЕНИЕ

Всё началось с глухого подземного рокота. Весь Ковчег содрогнулся, и мир вокруг забился, будто в припадке. На ногах сумели устоять только те, кто успел за что-нибудь ухватиться. Заканчивается землетрясение так же внезапно, как и началось. Миг — и всё стихает. Пока.

- ❑ Подземные толчки возвращаются с новой силой. Кое-какие строения в Ковчеге разрушаются от тряски. Возможно, уничтожен проект?
- ❑ Один из боссов — желателен гурю (см. стр. 103) — провозглашает разрушительные толчки дурным предзнаменованием, знаком того, что недовольные деяниями Народа Древние призывают мутантов к покаланию.
- ❑ Герои (желательно в сопровождении нескольких персонажей игроков) могут отправиться на поиски причины землетрясения. Ей может быть, например, мощный взрыв в подземном бункере, отзвук войны между двумя автономными системами безопасности. Если персонажам удастся найти вход, внизу их могут поджидать боевые роботы (см. стр. 180).

КАРСТОВЫЙ ПРОВАЛ

Однажды ночью весь Ковчег содрогается от жуткого грохота. Когда пыль оседает, оказывается, что на месте нескольких хижин красуется широкая яма с отвесными стенами. Провал настолько глубок, что его дно теряется в непроницаемой темноте.

- ❑ Группа мутантов (желательно с участием персонажей игроков) спускается в провал и оказыва-

ется в огромной древней зале с обрушившимся каменным потолком. Просторные тёмные тоннели ведут дальше в неизведанные подземные глубины.

- ❑ Тоннели приводят группу на склад, где помимо толстого слоя пыли и таинственного утиля можно найти несколько полезных артефактов.
- ❑ Один из тоннелей приводит исследователей к огромной и очень сложной на вид машине, которая к тому же до сих пор находится в рабочем состоянии. Эта машина (главный компьютер комплекса) может активировать роботов-охранников или остатки автоматизированной системы безопасности.

МАШИНА-УБИЙЦА

Одна из вылазок в Зону оканчивается катастрофой. Те, кому посчастливилось вернуться, сильно изранены, измотаны и, судя по всему, немного не в своём уме — без конца твердят, что на них напала ходячая машина. Может, Гниль окончательно проела беднякам мозги?

- ❑ Босс, интересующийся технологиями Древних, хочет больше узнать об этой машине и организует охотничью экспедицию (желательно с участием персонажей игроков).
- ❑ Одна из группировок Зоны (см. главу 13) тоже охотится за таинственной машиной. Как ты уже, наверное, догадался, эта машина — не что иное, как боевой робот. Может, он там не один?
- ❑ Охота на робота должна закончиться драматичной финальной схваткой. Кто знает, может, машина приведёт охотников прямо к воротам какого-нибудь древнего бункера?

Примечание: параметры боевого робота смотри на стр. 180. Более полную информацию о роботах можно найти в книге «МТО: Мехатрон», дополнении к игре «Мутанты. Точка отсчёта».

НАБЕГУПЫРЕЙ

Упыри атакуют без жалости и без предупреждения, за пару часов до рассвета, когда ночь темнее всего, словно сама Зона извергает их, чтобы те коварно проникли в Ковчег и истребили весь Народ. Ночь окрашивается кровью. Охваченные безумной яростью упыри убивают, жгут и хватают всё, что попадётся им на глаза. Смогут ли Народ дать упырям от-

пор, или мутанты Ковчеге больше никогда не увидят рассвет?

- ❑ Один из героев видит, как близкого ему персонажа ведущего окружает группа обезумевших от ярости упырей.
- ❑ Упырям удаётся поджечь пару берлог. Огонь начинает быстро распространяться — если пожар не потушить, скоро весь Ковчег будет охвачен пламенем!
- ❑ Босс или близкий героям персонаж ведущего предлагает им бежать, утверждая, что Ковчег обречён, и оставаться здесь равносильно самоубийству.

Примечание: подробнее об упырях рассказано на стр. 179. Для определения исхода битвы используй правила нападения на Ковчег (см. стр. 118). Боевая подготовка упырей равна как минимум 2.

НОВЫЕ ЗВЕРИ

Вылазки в Зону всегда небезопасны, но в последние несколько дней даже самые отважные разведчики не рискуют выбираться из Ковчеге. Говорят, что в Зоне появились новые, невиданные ранее твари — не простые чудовища, а существа, наделённые разумом мутантов и свирепостью диких зверей.

- ❑ Один из боссов набирает группу добровольцев (желательно включающую нескольких персонажей игроков), готовых встретить новую угрозу лицом к лицу. Другой босс считает подобный риск неоправданным и хочет сорвать подготовку к экспедиции.
- ❑ Охотничья экспедиция всё же отбывает и действительно натывается на необычных зверей. Встреча



проходит крайне напряжённо, но зверомутанты готовы к переговорам. Может, мутанты и разумные звери смогут жить в мире?

- ❑ Один из мутантов теряет хладнокровие и убивает одного из зверомутантов. Шанс на мирное сосуществование упущен, и кровопролитие неизбежно.

Примечание: подробнее о зверомутантах рассказано на стр. 176. Более полную информацию можно найти в книге «МТО: Питомник „Альфа“», дополнении к игре «Мутанты. Точка отсчёта».

ПАДАЮЩАЯ ЗВЕЗДА

Внезапно ночь становится светлой как день, и в небе над Ковчегом с востока на запад проносится хвостатый огненный шар. Исчезает он столь же резко и внезапно, как появился, и над Зоной вновь воцаряется тьма. Через несколько секунд горизонт на западе озаряется вспышкой мощного, но бесшумного взрыва.

- ❑ Появление падающей звезды вселяет страх в сердца мутантов. Гуру новоявленной секты призывает Народ оставить Ковчег и отправиться в паломничество к месту падения звезды. Среди его последователей — близкий героям персонаж ведущего.
- ❑ Сектанты готовы отправиться в паломничество, но один из боссов полагает, что «исход» культа ослабит Народ и намеревается остановить эту затею. Если понадобится — силой.
- ❑ К месту падения звезды снаряжают экспедицию, которая находит только пропитанные Гнилью обломки какого-то странного корабля и боевого робота (см. стр. 180), запрограммированного уничтожать всякого, кто к нему приблизится.

ПОСЛЕДНЯЯ КАПЛЯ

Источник воды в Ковчеге выходит из строя. Колодезь пересыхает, водоочистная установка ломается, родник иссякает — что бы ни было причиной, последствия для Народа будут катастрофическими. Бутылей и канистр с запасами чистой воды хватит лишь на несколько дней.

- ❑ Один из боссов пытается захватить контроль над остатками запасов воды. Дело принимает скверный оборот.
- ❑ Измученные жаждой мутанты начинают пить грязную воду из луж и ручьёв. Гнилая лихорадка начинает пожирать Народ изнутри.

- ❑ Становится очевидным, что единственный способ выжить — найти либо новый источник воды, либо запасные части для починки старого.

ПОТЕРЯННОЕ СОКРОВИЩЕ

В Ковчеге бесследно пропадает ценный и очень важный предмет: редкий инструмент, ключевой компонент большого механизма, артефакт Древних и т.п. Никто ничего не видел, и теперь каждый находится под подозрением.

- ❑ В пропаже обвиняют одного из героев или небезразличного ему персонажа ведущего.
- ❑ Герои узнают, кто настоящий виновник переполюха. Что они будут делать с полученной информацией?
- ❑ Виновник (настоящий или несправедливо обвинённый) бежит из Ковчega. В погоню за ним отправляется разъярённая толпа линчевателей.

ПРИШЛЫЕ СЕКАНТЫ

Ходят слухи, что где-то на просторах Зоны затерян древний бункер, который служит домом членам какой-то таинственной секты. Разведчики уже рассказывали об облачённых в длинные мантии мужчинах и женщинах, которые выглядели и вели себя так, словно холод и грязь окружающего мира не имели к ним никакого отношения. Кто они? Откуда они? Быть может, они обладают знаниями, которые пригодились бы Народу Ковчega?

- ❑ Близкий героям персонаж ведущего сообщает им, что видел группу облачённых в мантии незнакомцев неподалёку от Ковчega. Персонаж считает их неземными созданиями, хочет, чтобы герои помогли ему вступить с незнакомцами в контакт, и думает, что знает, как найти бункер, в котором те обитают.
- ❑ Группа облачённых в мантии сектантов внезапно появляется под стенами Ковчega. Они неразговорчивы и игнорируют все вопросы о себе и своём бункере. Единственное, что они хотят знать, — есть ли в ковчеге «чистые» люди (например, странники (см. стр. 178) или человек на берегу (см. стр. 157)). Если есть, пришельцы предложат щедрую цену за то, чтобы эти люди отправились с ними. Если Народ откажет сектантам, они могут попытаться похитить «чистых» людей.
- ❑ Народ начинает относиться к загадочным сектантам с недоверием, а многие и со страхом (особенно

если сектанты уже проявляли свои ментальные способности). Особо алчный босс берёт одного из сектантов в заложники и требует за него выкуп едой и артефактами. Ситуация накаляется до предела, и дело вполне может окончиться кровопролитием.

Примечание: культ Новой Звезды — это секта мутантов, наделённых исключительно ментальными мутациями. О них самих рассказано в главе 13, а об их бункере — в главе 15.

ПРОРОК СУДНОГО ДНЯ

Мелкий босс начинает проповедовать мутантам о своих сновидениях, живописующих картины разрушения Ковчег и гибели Народа. Фаталистическая безнадёжность и тщета любых начинаний быстро становятся основным мотивом его проповедей, которые начинают привлекать в новорождённую секту всё больше и больше новых сторонников.

- ❑ Товарищ одного из героев становится новообращённым последователем секты и начинает уговаривать персонажа игрока к нему присоединиться. Секта растёт изо дня в день, и остальные боссы начинают высказывать недовольство переменой в балансе сил.
- ❑ Сектанты отказываются принимать участие в общественных проектах Ковчег, и вскоре странные ритуалы секты начинают занимать всё их время. Народ испытывает острую нехватку рабочих рук. Недовольство сектой становится всеобщим.
- ❑ Наконец, терпение Народа иссякает — секта должна быть распущена, изгнана или уничтожена. Персонажи игроков вполне могут принимать в происходящем самое деятельное участие.

РЕВОЛЮЦИЯ!

В Народе давно зрело недовольство — почему это боссы едят досыта, пока простые мутанты голодают? Пламя, как всегда, разгорелось из крохотной искры — вот какой-то громада отказывается выполнять приказ своего босса, а вот в Ковчеге уже бушует восстание рабов, жаждущих поквитаться со своими бывшими хозяевами за годы издевательств и унижения.

- ❑ Босса, с которым герои находятся в хороших отношениях, вот-вот линчуют. Быть может, в бешеной толпе находится близкий кому-нибудь из них персонаж ведущего?

- ❑ Освобождённый раб провозглашает себя «вождём Народа», занимает берлогу убитого босса и обвиняет одного из персонажей игроков в «контрреволюционной деятельности».
- ❑ К вершинам власти поднимается ещё несколько боссов, которые требуют, чтобы каждый житель Ковчег занял своё место в иерархии нового общества (от старого оно, впрочем, отличается разве что именами тех, кто занимает место на самом вершине).

САБОТАЖ

Под покровом ночи кто-то уничтожил результаты важного общественного проекта (см. главу 7). Весь тяжёлый труд пошёл насмарку, и работу над этим проектом придётся начинать заново. Никто не знает, кто это сделал и с какой целью, поэтому Народ погружается в пучину паранойи и взаимных подозрений.

- ❑ Начинают ходить слухи, что диверсию устроил близкий героям персонаж ведущего (желательно хронист или железячник).
- ❑ Подозреваемый ищет защиты у персонажей игроков, справедливо подозревая, что в противном случае его попросту линчуют. Один из боссов считает, что виновный во вредительстве должен быть наказан.
- ❑ Подозреваемый персонаж ведущего признаётся героям, что он и правда виновен. Он хочет убедить Народ прекратить все попытки выстроить новое общество и тем самым избежать нового апокалипсиса.

Примечание: правила, описывающие, что происходит при уничтожении проекта, приведены в главе 7.

СТРАННИКИ

Однажды к воротам Ковчег выходит толпа мрачных и порядком исхудавших людей в старой оборванной одежде. Они не мутанты, но знают язык Народа, хотя и говорят на нём со странным незнакомым акцентом. Если верить их словам, несколько лет назад они оставили своё убежище где-то далеко в горах и с тех пор странствуют, перебираясь с места на место в поисках нового дома. Они голодны, измучены страхом и просят у Народа помощи и защиты.

- ❑ Как выясняется, странники намерены поселиться в Ковчеге или его ближайших окрестностях. Неко-

торые из странников с первых дней начинают обращаться с мутантами как с существами второго сорта.

- ❑ Некоторые боссы начинают выказывать растущее недовольство соседством со странниками, начинающими вести себя так, будто Ковчег принадлежит им по праву. Время от времени между мутантами и пришельцами разгораются споры и даже потасовки.

- ❑ Одна из потасовок оканчивается гибелью странника от рук мутанта. Если стороны не изыщут способ разрешить дело миром, конфликт грозит перерасти в кровопролитную войну. Как бы то ни было, странники твёрдо намерены где-нибудь осесть. Даже если изгнать их из Ковчеха, они выстроят собственное поселение где-нибудь на просторах Зоны.

Примечание: подробнее о «чистых» людях рассказано в книге «МТО: Элизиум», дополнении к игре «Мутанты. Точка отсчёта».

ТАИНСТВЕННЫЕ РУИНЫ

Разведчики видели в Зоне необычное строение. Вдруг там можно пожить едой и патронами? Один из боссов хочет организовать экспедицию и ищет добровольцев.

- ❑ Если герои не вызовутся добровольцами, их попросит присоединиться к экспедиции близкий им персонаж ведущего.

- ❑ Другому боссу не по нраву затея с экспедицией, и он подсылает своего агента, чтобы её саботировать.

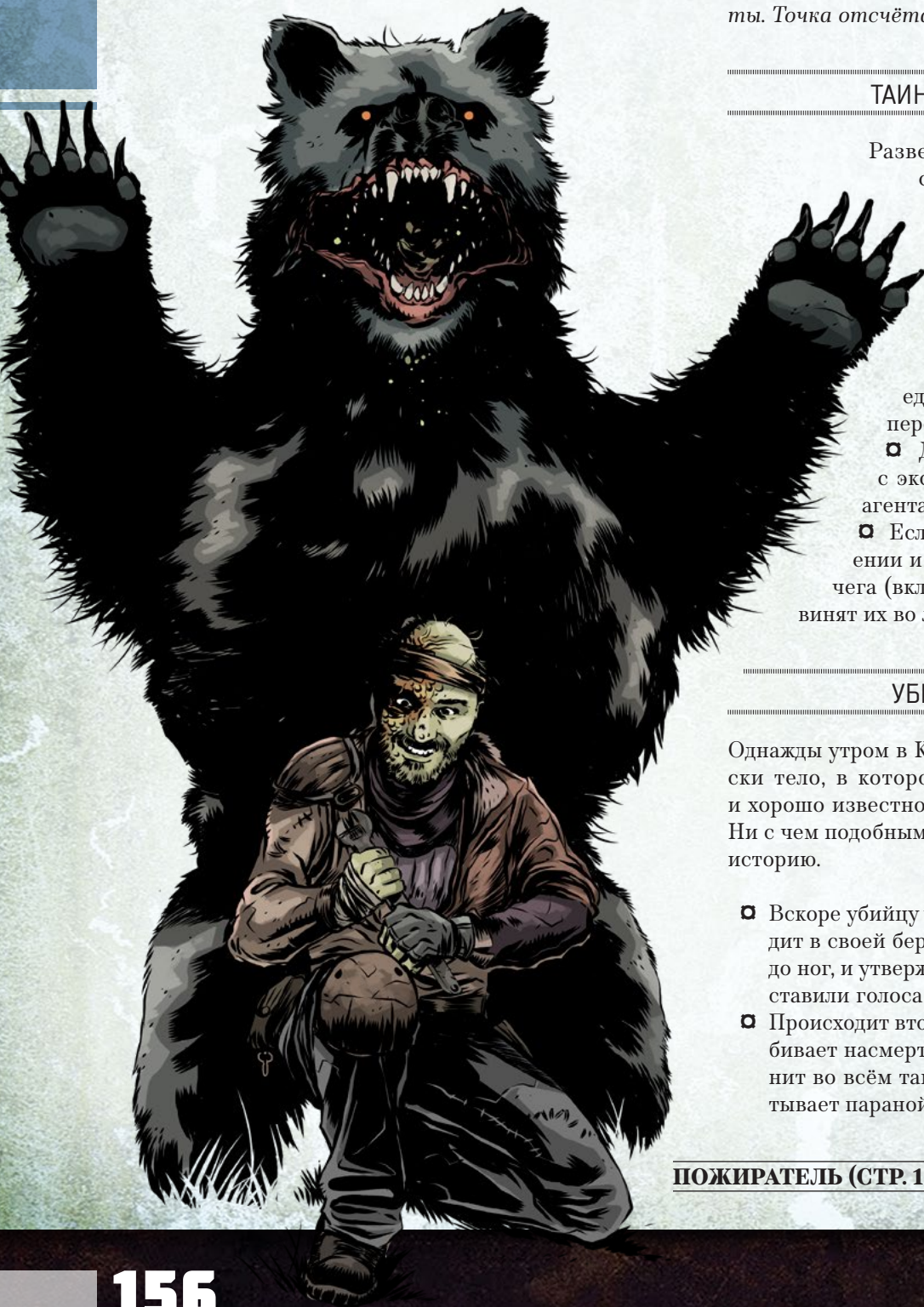
- ❑ Если героям удастся побывать в строении и вернуться, некоторые жители Ковчеха (включая вышеупомянутого босса) обвинят их во лжи и подлоге.

УБИЙСТВО В КОВЧЕГЕ

Однажды утром в Ковчеге находят изрубленное на куски тело, в котором удаётся опознать безобидного и хорошо известного в Народе (или героям) мутанта. Ни с чем подобным Народ не сталкивался за всю свою историю.

- ❑ Вскоре убийцу удаётся схватить. Он в ступоре, сидит в своей берлоге, измазанный кровью с головы до ног, и утверждает, что пойти на убийство его заставили голоса в голове.
- ❑ Происходит второе убийство. Один из мутантов забивает насмерть своего близкого друга и тоже винит во всём таинственные «голоса». Ковчег охватывает паранойя.

ПОЖИРАТЕЛЬ (СТР. 184)



- ❑ «Голоса» слышит один из героев — он просто внезапно осознаёт, что другой герой должен умереть и немедленно бросается в драку. Он не остановится до тех пор, пока не утратит боеспособность или не будет взят в захват. После этого «голоса» столь же внезапно умолкнут.
- ❑ Источник кровожадных «голосов» — мутант, умирающий от болезни, которая постепенно пожирает его мозг. Это его псионические кошмары проникают в сознание окружающих и заставляют их набрасываться на своих друзей. Как поступит Народ, когда узнает, кто стоит за этими ужасными убийствами?

УЖАСНОЕ ЧУДОВИЩЕ

На просторах Зоны завелось кровожадное чудовище, которое повадилось охотиться на собирателей утиля у самых стен Ковчега! Довольно! Босс хочет, чтобы с этой угрозой было покончено раз и навсегда.

- ❑ На поиски чудовища отбывает отряд охотников (желательно, чтобы в его составе оказались персонажи игроков).
- ❑ Чудовищем может быть секач (см. стр. 185), пожиратель (см. стр. 184) или другой смертельно опасный хищник, описанный в главе 13. Логово зверя найти нетрудно — подходы к нему буквально усеяны останками упырей и мутантов.
- ❑ Охотники сходятся со зверем в смертельной схватке. Если схватка окажется слишком сложной (или наоборот, слишком лёгкой), в сражение может вмешаться экспедиция другого Ковчега или банда упырей.

ЧЕЛОВЕК НА БЕРЕГУ

Никто не знает, откуда взялся этот загадочный незнакомец — однажды морозным утром собиратели просто наткнулись на него неподалёку от Ковчега, лежащего на берегу и едва живого от холода. Когда незнакомец согрелся, выяснилось, что он знает язык Народа (хотя и говорит на нём с каким-то странным акцентом), но при этом ничего не помнит ни о себе, ни о том, как он здесь оказался. Единственное, что может послужить ключом к его прошлому, — комбинезон со странными нашивками и полное отсутствие мутаций.

- ❑ Появление незнакомца вызывает в Ковчеге ажиотаж. Сразу несколько боссов хотят запереть его и выбить из него всё, что он знает. Хронисты Со-

кровищницы Нового мира наперебой стремятся поговорить с ним. Атмосфера накаляется — кое-кто может даже пострадать.

- ❑ Разум незнакомца по-прежнему пребывает в смятении, но дымка беспамятства постепенно рассеивается. Его болтовня обычно кажется полной бессмыслицей, но наступает момент, когда в его речи проскальзывает упоминание о «проекте „Эдем“». Незнакомец может дать героям ключ к местоположению Эдема (см. главу 16).
- ❑ Незнакомец идёт на поправку, но неожиданно для всех кончает жизнь самоубийством. Весть о его смерти вызывает у жителей Ковчега потрясение и гнев.

Примечание: человек на берегу — это один из пробудившихся после криогенной заморозки научных сотрудников проекта «Эдем». Он мог сбежать из Эдема, специально для того, чтобы найти Ковчег; как вариант, доктор Ретциус могла отправить его на задание по сбору информации о текущем состоянии колоний. Как бы то ни было, процесс криогенной заморозки оказал губительное воздействие на разум несчастного — при всём желании (даже под пытками) он не сможет рассказать о происхождении Народа и предназначении Ковчега.

ЧУМА

Ковчег охватывает эпидемия смертоносного заболевания, сопровождающегося ужасной лихорадкой и обильным кровотечением из всех телесных отверстий. Болезнь способна убить крепкого мутанта всего за несколько дней. Чума распространяется по Ковчегу словно пожар. Если ничего не сделать — причём быстро, — Народ вымрет в течение нескольких дней. Но если лекарство и существует, то где его взять?

- ❑ Близкие героям персонажи ведущего заражаются смертоносной чумой. Народ разделяется на два лагеря: одни выступают за то, чтобы попытаться помочь заболевшим, а другие — за то, чтобы изолировать больных в карантине и не дать чуме заразить остальных.
- ❑ Один из боссов организует экспедицию к руинам старого госпиталя, где, по слухам, ещё можно отыскать чудодейственные лекарства Древних людей.
- ❑ Оказывается, что первый заболевший мутант контактировал с представителем одной из группировок Зоны — другими мутантами, морлоками, сектантами Новой Звезды или странниками (см. главу 13). Может, у них есть и лекарство?





СОЗДАНИЕ ЗОНЫ

Зона — твоя игровая площадка, твой ринг, где персонажи игроков живут и погибают в борьбе со смертельными опасностями игрового мира. В главе 8 описаны правила перемещения по Зоне с точки зрения игроков. Прочитав её, они узнают, как готовиться к вылазкам, как исследовать секторы — и другие полезные для выживания их персонажей подробности. В этой же главе мы расскажем тебе, ведущему, как создать саму Зону, начиная от её географии и заканчивая обитателями. Процесс этот не занимает много времени — чтобы создать сектор с нуля, понадобится всего несколько бросков кубиков.

ОСОБЫЕ СЕКТОРЫ

В этой главе приведены таблицы, призванные помочь тебе быстро создать любой сектор Зоны, но ничто не мешает тебе описать несколько секторов немного подробнее. Ты можешь задать местоположение этих особых секторов заранее, но лучше всего создавать их таким образом, чтобы готовый сектор при необходимости можно было разместить почти в любом квадрате карты. В противном случае всегда существует риск того, что герои так и не побывают в нужном секторе и не смогут поучаствовать в задуманном тобой приключении.

Иллюстрированное описание пяти таких особых секторов можно найти в главе 15. Создавая Зону, ты можешь либо включить их в игру без изменений, либо

придумать свои секторы, используя существующие в качестве примера. Описание новых особых секторов можно найти в дополнениях.

ИССЛЕДОВАННЫЕ СЕКТОРЫ

Исследованные персонажами игроков секторы считаются «пустыми» — в них больше нет ни опасностей, ни артефактов, и путешественники могут перемещаться сквозь них без опаски. Ну, почти. Никто не запрещает тебе время от времени нарушать это правило — исключительно ради того, чтобы держать игроков в тонусе. Новые опасности можно определять либо броском ку-

КАРТА ЗОНЫ КАК ИНСТРУМЕНТ ВЕДУЩЕГО

Игрокам и их персонажам, по сути, доступна одна и та же карта Зоны — та, которую они сектор за сектором исследуют в процессе игры. Ты как ведущий вправе завести себе отдельную карту той же самой Зоны, на которой можно отмечать всё, что игрокам (пока) не известно, — например, уровень заражения Гнилью (см. стр. 129), уровень опасности (см. ниже) и местоположение особых секторов. Кроме того, на своей карте ты можешь указать, какие из имеющихся на карте игроков пометок правдивы, а какие нет.

биков, либо просто выбирать их по собственному усмотрению. Если хочешь немного облегчить игрокам жизнь, можешь даже позволить им искать артефакты, пропущенные при исследовании сектора. Уровень опасности и заражения Гнилью при этом не меняется.

СОЗДАНИЕ СЕКТОРА

Оставшаяся часть этой главы представляет собой развёрнутый пошаговый конструктор секторов твоей Зоны. Помни, что на любом этапе ты можешь сам решать, бросать кубики или просто выбрать нужное значение из таблицы. Не нужно быть рабом случая — если выпавший на кубиках результат неуместен или нелогичен, пройди проверку ещё раз или просто выбери то, что считаешь нужным. Итак, при создании сектора Зоны необходимо соблюдать следующую последовательность действий:

1. Определи ландшафт.
2. Определи примечательные руины.
3. Определи уровень заражения Гнилью.
4. Выбери уровень опасности и пройди проверку опасности.
5. Если в секторе есть опасность, определи, что она собой представляет.
6. Если в секторе есть артефакт, определи, что он собой представляет.
7. Если хочешь, можешь ввести в игру какую-нибудь примечательную деталь.

Время года: создавая новый сектор, не забывай учитывать текущее время года вашей кампании. Если опасность или примечательная деталь ему не соответствует, просто выбери другую.

ТЫ — БОСС!

Таблицы в этой главе нужны для того, чтобы быстро заполнить любой сектор Зоны руинами, опасностями и артефактами. Неважно, бросаешь ты кубики или выбираешь значение по своему усмотрению, помни, что эти таблицы — всего лишь инструмент, который ты можешь использовать, когда тебе удобно и удобным для тебя образом. Создавая сектор, ты решаешь, какой будет эта Зона для твоих игроков, так что просто делай всё, чтобы игра доставила тебе и твоим игрокам максимум удовольствия. Не забывай про механику событий — используй ландшафты, руины, опасности и примечательные детали сектора, чтобы наделять обобщённое описание событий необходимыми подробностями.

1. ЛАНДШАФТ СЕКТОРА

Для начала нужно определить господствующий в секторе ландшафт. Пройди проверку d66 или выбери:



D66	ЛАНДШАФТ	Руины	Опасность	АРТЕФАКТ
11–12	Густой лес	Нет	Да	Нет
13–15	Заросли кустарника	Нет	Да	Нет
16–21	Болота	Нет	Да	Нет
22–24	Сухостой	Нет	Да	Нет
25–26	Пепельная пустошь	Нет	Да	Нет
31	Гигантский кратер	Нет	Да	Нет
32	Стеклянная пустошь	Нет	Да	Нет
33–35	Заросшие развалины	Да	Да	Да
36–42	Развалины	Да	Да	Да
43–51	Обветшалые строения	Да	Да	Да
52–56	Уцелевшие строения	Да	Да	Да
61–64	Заброшенная промзона	Да	Да	Да
65–66	Поселение ¹	–	–	–

Колонки «Руины», «Опасность» и «Артефакт» указывают, есть ли в секторе с соответствующим ландшафтом примечательные руины, вероятность столкнуться с какой-нибудь опасностью или возможность найти артефакт. Однако стоит помнить, что это всего лишь рекомендации, а не жёсткие правила — ты можешь помещать опасности, руины и артефакты в любой сектор, как тебе заблагорассудится.



ПОСЕЛЕНИЕ

Поселения в Зоне встречаются чрезвычайно редко, и каждое из них уникально. Конечно, там могут быть и руины, и артефакты, и опасности, но квадрат с поселением всегда считается особым сектором Зоны. Все особые секторы из главы 15 — это, в том или ином смысле, именно поселения.

2. РУИНЫ

Если в колонке «Руины» ландшафта сектора стоит «Да», значит, нужно определить или выбрать имеющиеся в секторе примечательные руины. Конечно, в секторе с руинами обычно больше одного полуразрушенного строения — ты выбираешь только самое примечательное и многообещающее из них. И, естественно, ты имеешь полное право добавлять руины даже тогда, когда в колонке «Руины» ландшафта сектора стоит «Нет».

Таблица руин разделена на две части: на обычные руины и руины промышленные. Сами руины описаны в главе 12. Пройди проверку d66 или выбери:



ОБЫЧНЫЕ РУИНЫ

D66	ОБСТАНОВКА
11	Автовокзал
12	Автозаправка
13	Автострада
14	Бомбоубежище
15	Госпиталь
16	Дорожный тоннель
21	Железнодорожный вокзал
22	Жилой квартал
23	Закусочная
24	Заросший парк
25	Игровая площадка
26	Кинотеатр
31	Кратер
32	Музей
33	Небоскрёб
34	Офисное здание
35	Охотничий магазин
36	Парк развлечений
41	Парковка
42	Плавательный бассейн
43	Поле боя
44	Полицейский участок
45	Полуразрушенный особняк
46	Пригород
51	Радиостанция
52	Разбившийся самолёт
53	Разрушенный мост
54	Спортзал
55	Станция метро
56	Супермаркет
61	Танк
62	Театр
63	Торговый центр
64	Храм
65	Школа
66	Яхт-клуб

ПРОМЫШЛЕННЫЕ РУИНЫ

D66	ОБСТАНОВКА
11–13	Ветряк
14–16	Водоочистная станция
21–23	Военная база
24–26	Линия электропередачи
31–33	Мусорная свалка
34–36	Нефтеналивная станция
41–43	Радиовышка
44–46	Разбившийся корабль
51–53	Стрельбище
54–56	Трубопровод
61–63	Фабрика
64–66	Химзавод



ВЫЛАЗКИ В ЗОНУ И ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Вылазки в Зону — важная и интересная часть игры. Не удивляйся, если игроки сразу захотят отправиться исследовать просторы Зоны. Вот несколько советов, которые помогут сделать этот процесс особенно увлекательным.

Следуй за игроками. Позволь им исследовать всё, что заблагорассудится. Они хотят обследовать мельком упомянутое тобой полуразрушенное строение? Не вопрос! Можешь описать его чуть подробнее, добавить подходящее событие (см. главу 9), дополнительную опасность, ещё один артефакт или хотя бы какой-нибудь забавный утиль.

Не тормози. Несмотря на то, что сказано в предыдущем параграфе, помни, что далеко не в каждом секторе должны таиться опасности и прятаться сокровища. Если ты считаешь, что в секторе нечем поживиться, скажи об этом прямо, не жди, пока игроки заглянут под каждый камень. Не стоит тратить время на тщательное обследование каждого сектора — некоторые квадраты Зоны представляют собой дикую и необитаемую пустошь, которую можно и нужно просто оставить позади.

Не жалея утиля. Не забывай о приведённой в конце книги таблице утиля. Собранный героями утиль нередко помогает разрядить атмосферу или задать игре нужное настроение, но при этом не наделяет персонажей игроков никакими особыми преимуществами, так что не жалея утиля и щедро делись им с героями!

3. УРОВЕНЬ ЗАРАЖЕНИЯ ГНИЛЬЮ

Определи уровень заражения сектора Гнилью. Он измеряется по шкале от 0 до 3. Самый распространённый в Зоне уровень Гнили равен 1. Обрати внимание, что целых секторов с уровнем Гнили 3 не бывает. Столь мощным источником Гнили может быть только отдельный (как правило, небольшой) участок сектора — так называемый очаг Гнили. Более подробно о Гнили и о том, как она работает, рассказано в главе 8. Если у тебя есть отдельная карта ведущего, можешь отметить уровень заражения Гнилью в секторах заранее.

D66	Гниль	ОПИСАНИЕ
11–12	0	Оазис: уровень заражения Гнилью безвреден для организма. Персонажи, находящиеся в этом секторе, не получают пунктов Гнили. В одном из таких оазисов находится Ковчег
13–55	1	Низкий: персонажи, находящиеся в этом секторе, получают по одному пункту Гнили в сутки
56–66	2	Высокий: персонажи, находящиеся в этом секторе, получают по одному пункту Гнили в час

4. УРОВЕНЬ ОПАСНОСТИ

Затем в секторе необходимо определить уровень опасности, который измеряется по шкале от 0 до 9 и выше. Ты должен задать этот уровень самостоятельно, используя данные из таблицы в качестве ориентира. Чем выше уровень опасности в секторе, тем большему риску подвергаются герои, которые его исследуют, и тем больше шанс найти бесценный артефакт.

УРОВЕНЬ ОПАСНОСТИ	ОПИСАНИЕ
1–4	Окраины Зоны
5–8	Центральная часть Зоны
9+	Особенно опасный сектор

Когда персонажи входят в неисследованный сектор, ведущий должен бросить кубики, количество которых равно уровню опасности этого сектора. Если в колонке «Артефакты» таблицы ландшафта сектора стоит «Да», а при проверке опасности

выпадает хотя бы один ☢, это означает, что в секторе есть артефакт. Дополнительные ☢ по усмотрению ведущего могут означать всевозможные полезные находки — еду, воду, патроны, полезный утиль и т.п. Полученные ☢ означают, что в секторе есть как минимум одна опасность, и чем больше получено ☢, тем труднее будет с ней (или с ними) справиться (см. пункт 5 и описание самих опасностей). Обрати внимание, что даже в рамках одной встречи можно столкнуться с несколькими опасностями — например, с чудовищем и феноменом или с представителями нескольких враждебных группировок.

Ночь: бродить по Зоне ночью — рискованная затея. По ночам уровень опасности в секторе увеличивается на три пункта.

5. ОПАСНОСТИ ЗОНЫ

Опасности Зоны делятся на три типа: разумные существа, чудовища и феномены. Подробнее о них рассказано в главе 13. Пройди проверку d6 или выбери:

D6	ТИП ОПАСНОСТИ
1–2	Разумное существо
3–5	Чудовище
6	Феномен

Разумные существа — это, как правило, представители одной из группировок Зоны (см. стр. 174). Пройди проверку d66 или выбери:

D66	ОПАСНОСТЬ
11–12	Бандитская засада
13–14	Безумные сектанты
15	Беспамятная бродяга
16–22	Гончие Ада
23–24	Зверомутанты
25–31	Каннибалы
32–34	Морлоки
35–41	Мутанты-изгои
42–43	Патруль Ковчега
44–45	Самозванный оракул
46–51	Сектанты Новой Звезды
52–53	Странники
54–55	Торговец водой
56–63	Упыри
64–66	Экспедиция из другого Ковчега

ПРОВЕРКИ ОПАСНОСТИ И ПРОЦЕСС ИГРЫ

Существует три основных способа определить опасность, с которой героям предстоит столкнуться в этот раз, и ваша группа должна заранее договориться, какой из них вы будете использовать.

- ❑ Сообщите игрокам уровень опасности в секторе и пройдите проверку опасности в открытую. Так игроки сразу узнают, имеются ли в секторе артефакты и опасности, но не будут знать, что они собой представляют.
- ❑ Пройдите проверку опасности сам, не показывая результат игрокам.
- ❑ Не проходите проверку вовсе — просто решите, есть ли в секторе артефакты и опасности. В данном случае при создании сектора уровень опасности можно не указывать.

Чудовища — неразумные существа, обитающие на просторах Зоны. Некоторые из них — мутировавшие потомки обычных зверей, но есть среди них и совершенно новые биологические виды. Пройдите проверку d66 или выберите:

D66	ОПАСНОСТЬ
11	Боевой робот
12	Гарпия
13–14	Гигантский паук
15	Гриб-паразит
16–22	Дикие собаки
23	Живая куча
24–25	Кислотная трава
26	Летучие медузы
31	Мозгиты
32	Нутрия (заражённая вода)
33–34	Опустошители
35	Осиный рой
36–41	Пиявки
42–43	Плевака
44–45	Пожиратель
46–51	Птицы-мусорщики
52	Рыба-пасть
53	Секач
54–56	Стая крыс
61–62	Стоножка
63–64	Травоеды
65	Хищное дерево
66	Цветы-убийцы

Феномены — это опасности небιологической природы.

Пройдите проверку d66 или выберите:

D66	ОПАСНОСТЬ
11	Вакуумный пузырь
12–13	Гнилой ветер
14–15	Грязевой источник
16–22	Густой смог
23	Инерционное поле
24–25	Карстовый провал
26–32	Кислотный дождь
33–34	Магнитное поле
35–36	Минное поле
41	Мираж
42–43	Ночное сияние
44	Обелиск
45–51	Очаг Гнили
52–53	Пепельная буря
54	Пляшущие огоньки
55–56	Резкое похолодание/тепловая волна
61–62	Световые столпы
63–64	Торнадо
65–66	Электрическая буря



РАЗВЕДЧИК И ОПАСНОСТИ

Разведчик, который успешно проходит проверку разведки при посещении неисследованного сектора, замечает любую таящуюся там опасность и получает возможность её избежать. Обратите внимание — для того чтобы миновать сектор, с опасностью всё равно нужно будет так или иначе разобраться (обойти, одолеть в бою, откупиться и т.д.), но группа, которую ведёт удачливый разведчик, получит возможность составить план и как следует подготовиться. Если же проверка разведки оказывается неудачной (или если в группе вообще нет разведчика), персонажам предстоит встретиться с опасностью лицом к лицу, а если опасность — живое существо, оно не преминет устроить засаду (см. стр. 84).

Примечание: крайне важно, чтобы, путешествуя по Зоне, даже группа с разведчиком не чувствовала себя в безопасности. Если разведчик излишне ослабился, дай ему заметить первую опасность, а затем обрушьте на него вторую, когда он меньше всего этого ожидает! Навык разведки может быть очень полезным, но он не должен защищать группу от всех опасностей.

6. АРТЕФАКТЫ

Если проверка опасности (см. выше) указывает, что в секторе есть артефакты (или если ты сам решишь, что они должны там быть), необходимо определить, что это. Вытяни карту, пройди проверку по таблице или просто выбери подходящий артефакт самостоятельно, исходя из обстановки в секторе или нужд персонажей игроков. Не забывай время от времени подбрасывать им ключи к местоположению Эдема (см. главу 16).

Подробнее об артефактах рассказано в главе 14. Там же ты найдёшь таблицу случайных артефактов, которой можно воспользоваться при отсутствии Колоды мутантов.

РАЗВЕДЧИК И АРТЕФАКТЫ

Если разведчик успешно проходит проверку разведки и применяет трюк для поиска артефакта, он находит желаемое (если в секторе, конечно, вообще есть артефакт). Как вариант, разведчик не натывается на сам артефакт, но понимает, где его искать.

Пусть они попотеют: ты как ведущий имеешь полное право поместить на пути к обретению артефакта пару-тройку препятствий. Скорее всего, такая полезная вещь не будет просто лежать на земле, дожидаясь, пока её кто-нибудь подберёт. Если в секторе водятся опасные разумные существа, артефакт с немалой долей вероятности будет принадлежать им, и героям предстоит сразиться за обладание драгоценным сокровищем.

Артефакты без трюков: если разведчик не станет применять трюк для поиска артефактов (или если в группе вообще нет разведчика), это не значит, что герои останутся без артефакта. Ты, если хочешь, имеешь полное право дать игрокам возможность заполучить его, но им придётся поднапрячься как следует! В этом случае ведущий сам определяет, кто из персо-

нажей игроков первым заметит артефакт. Если хочешь столкнуть лбами двух персонажей, можешь выдать артефакт не тому, кому он пригодился бы больше всего, и посмотреть, что из этого выйдет.

Повторная разведка: если разведчику не удалось выбрать доступные ему трюки при первом исследовании сектора, он имеет право исследовать сектор повторно, чтобы получить возможность использовать трюки, которые в этом секторе он ещё не применял (см. стр. 56). Впрочем, ты как ведущий в любой момент можешь объявить, что в секторе больше ничего нет.

УТИЛЬ

Не забывай время от времени выдавать героям утиль. Утиль — это предметы эпохи Древних, которые не обладают особыми свойствами, но тем не менее имеют определённую ценность для железячников и коллекционеров и, помимо того, позволяют глубже проникнуться атмосферой игры. В конце этой книги приведена большая таблица случайного утиля.

ПРИМЕЧАТЕЛЬНЫЕ ДЕТАЛИ

В некоторых секторах Зоны нет ни опасностей, ни артефактов — они представляют собой дикую и необитаемую пустошь, которую желательно просто побыстрее оставить позади. Чтобы такие секторы не были совсем уж унылыми и пустыми, можешь использовать примечательные детали из таблицы ниже. Пройди проверку d66 или выбери нужную деталь самостоятельно. Примечательная деталь — это что-то, способное привлечь внимание персонажей игроков. Не опасность, но, вполне возможно, намёк на неё: ответив на приведённые в описании вопросы, можно использовать любую деталь так, как тебе это нужно.

ПРИМЕЧАТЕЛЬНЫЕ ДЕТАЛИ

D66 Люди

- 11 Путники. Бредущие вдалеке силуэты. Кто они такие и что делают в Зоне?
- 12 Лагерь. Следы чьей-то стоянки. Может, угли в костре ещё не успели остыть?
- 13 Последнее пристанище. D6 неглубоких могил, помеченных кусками яркого утиля. Кто там похоронен?
- 14 Жертва. Труп, повешенный или привязанный к столбу или дереву. Кто это сделал и зачем?
- 15 Сообщение. На стене что-то написано. Что именно и как давно?
- 16 Следы. Ведут вглубь Зоны. Кто прошёл здесь и куда он отправился?

ПРИРОДА

21	Валун. Громадный камень. Укрытие от непогоды или наблюдательный пункт?
22	Дерево. Одинокое дерево до сих пор цепляется за жизнь посреди бесплодной пустоши. Может, оно хранит какие-то секреты?
23	Ручей. Узкий и быстрый поток воды, петляющий меж камней. Что он несёт с собой — жизнь или Гниль?
24	Дикие цветы. Посреди сумрачного единообразия Зоны раскинулось целое поле ярких цветов. Откуда они здесь?
25	Репейник. Весь сектор покрывают густые заросли колючек, постоянно цепляющихся за обувь, одежду и снаряжение. Может, в тех кустах что-нибудь спрятано?
26	Плющ. Здешние руины густо затянуты плющом. Он увял или по-прежнему полон сил?

ПОГОДА

31	Проливной дождь. Внезапный ливень или снегопад заставит героев врасплох. Может, лучше поискать укрытие?
32	Туман. Густая дымка затягивает всё вокруг. Видимость падает до нескольких метров. Звуки бесследно тонут в молочной пелене. Там кто-то есть?
33	Палящее солнце. Солнце нещадно жарит героев. Кожа горит от свежего загара, одежда намокает от пота. Что это там блестит?
34	Чистое небо. Неизменный смог вдруг рассеивается, являя взглядам героев пронзительно-голубое небо. Зрелище одновременно пугающее и восхитительное. Что оно предвещает?
35	Тучи. Небо быстро темнеет, поднимается ветер. Пыль летит над растрескавшимся асфальтом. Будет буря?
36	Гром. Раскатистый грохот раздаётся над руинами. Вспышка молнии озаряет всё вокруг. Похоже, намечается гроза?

ДРЕВНОСТИ

41	Дорожный знак. Одинокий дорожный знак, уцелевший со времён Древних. Указывает ли он путь или предупреждает об опасности?
42	Остов машины. Проржавевшие останки ездовой машины Древних. Кузов ещё цел — может, внутри, кто-то прячется?
43	Афиша. Потрёпанная и выцветшая картина Древних с лицами и буквами. Нужна ли она героям?
44	Мертвецы. Д6 скелетов Древних людей. Какую историю расскажут старые кости?
45	Блокпост. Контрольно-пропускной пункт, брошенный в последние гибельные дни эпохи Древних. Вдруг внутри можно найти какой-нибудь полезный утиль?
46	Рельсы. Старая заросшая колея железной дороги. Куда ведут эти пути?

НЕОЖИДАННОСТИ

51	Дыра. Глубокая и тёмная дыра, ведущая куда-то под землю. Что это — старый колодец или вход в подземные тоннели?
52	Вой. Над зоной разносится долгий звериный вой. Кому-то нужна помощь или, наоборот, пришло время спастись самим?
53	Обрушение. Полуразрушенное здание с оглушительным грохотом разваливается прямо у героев на глазах. Может, стоит поискать на развалинах что-нибудь интересное?
54	Птицы. В воздух над Зоной внезапно взмывает стайка мелких пичуг. Может, их кто-то спугнул?
55	Шум. Над Зоной раздаётся громкий и низкий ритмичный шум. Он повторяется несколько раз и столь же внезапно смолкает. Но навсегда ли?
56	Хижина. Кто-то построил себе самодельное жильё из всякого утиля. Интересно, хозяин сейчас дома?

ЛАНДШАФТ

61	Озеро. Сквозь смог проступают очертания небольшого озера. Что скрывается в глубине его зеркально-чёрных вод?
62	Обрыв. Герои оказываются на краю отвесной кручи. Как они будут спускаться и что ждёт их внизу?
63	Овраг. Путь героям преграждает глубокая трещина в несколько метров шириной. Как перебраться на другую сторону?
64	Топь. Эти улицы города Древних затоплены грязной вонючей водой. Когда обувь промокает насквозь, холод пробирается до костей. Идти дальше или искать обход?
65	Засохшие деревья. Из земли торчат почерневшие стволы давно засохших деревьев. Может, в этой мёртвой рощице есть что-нибудь интересное?
66	Холм. Крутой обрывистый склон сулит выматывающий подъём. Что ждёт тех, кто взберётся на вершину?





РУИНЫ ЗОНЫ

Руины, эти полуразрушенные останки строений Древней эпохи, — привычное зрелище для мутантов, хотя бы изредка выбирающихся в Зону. В этой главе описаны все руины, перечисленные в таблице руин в главе 11. Используй эту главу как источник вдохновения при описании того, что видят вокруг себя персонажи игроков, не забывая учитывать господствующий в секторе ландшафт (см. стр. 160).

ОБЫЧНЫЕ РУИНЫ

❑ АВТОВОКЗАЛ

Рядом с большими щитами, исписанными рядами бессмысленных букв и цифр, ржавеют большие ездовые машины Древних. В самых высоких — целых два этажа, а самые длинные разделены пополам гармошкой и могут сгибаться. Да уж, машины Древних — та ещё загадка.

❑ АВТОЗАПРАВКА

Неподалёку от невысокого домика расположен большой навес, под которым ржавеют остовы брошенных Древними ездовых машин и стоят высокие ящики с насосами и толстыми шлангами. Каждый, кто побродил по Зоне, знает, что в таких местах Древние чинили свои машины и поили их топливом.

❑ АВТОСТРАДА

Эта широкая дорога покрыта трещинами, а белые отметины на её поверхности практически стёрты. Когда-то здесь с невообразимой скоростью носились сияющие ездовые машины Древних, но сегодня их проржавевшие и обгорелые остовы неподвижно и безмолвно гниют вдоль заросших обочин.

❑ БОМБОУБЕЖИЩЕ

За громадной металлической дверью, врезанной в толстую бетонную стену, начинается длинный подземный коридор. Там, внизу, Древние когда-то спасались от ужасов апокалипсиса, и сейчас там наверняка можно отыскать пару артефактов. Но кто знает, может, кто-то или что-то до сих пор стережёт эту подземную сокровищницу?

❑ ГОСПИТАЛЬ

Когда наступил апокалипсис, Древние устремились к этому зданию, отчаянно надеясь на спасение и исцеление. Сегодня это полуразрушенные руины, заполненные сотнями и тысячами давно истлевших человеческих останков.

❑ ДОРОЖНЫЙ ТОННЕЛЬ

Вход в этот огромный подземный коридор похож на пасть гигантского чудовища. Внутри медленно ржа-

веет целая куча ездовых машин — автомобилей, автобусов и грузовиков. От чего бы ни пытались бежать их владельцы, очевидно, что для многих путь закончился именно здесь.

❑ ЖЕЛЕЗНОДОРОЖНЫЙ ВОКЗАЛ

Вагоны и могучие локомотивы медленно ржавеют, стоя на давно заросших путях. Когда-то они возили Древних по всей Зоне и далеко за её пределы, но сегодня пассажиры этих громадных ездовых машин — лишь давно истлевшие трупы.

❑ ЖИЛОЙ КВАРТАЛ

Несколько одинаковых многоэтажных зданий, выстроенных из растрескавшегося и выщербленного временем бетона. У подножия этих каменных монолитов ещё сохранились рассыпшиеся скамьи и изрядно разросшиеся кустарники и деревья. Повсюду разбросаны проржавевшие и обгоревшие остовы ездовых машин. Сами дома пронизаны коридорами со множеством дверей. За дверями — жилища Древних людей, в которых полно обветшавшей мебели, старой одежды и прочего утиля.

❑ ЗАКУСОЧНАЯ

Фасад этого разрушенного здания украшен большой грязно-жёлтой буквой «М». Строения, обозначенные точно такими же буквами, встречаются по всей Зоне, но никто не знает, что они означают. Разведчики предпочитают избегать их, опасаясь скопившейся внутри Гнили.

❑ ЗАРОСШИЙ ПАРК

Высокие деревья и густые кусты этого парка давно одичали. Скамейки, тропинки и фонтаны затянули густые заросли, а аккуратно постриженные лужайки превратились в болота. В Народе ходит множество слухов об обитающих в старинных парках чудовищах.

❑ ИГРОВАЯ ПЛОЩАДКА

Покрышки ездовых машин свисают на цепях со вкопанных в землю металлических рам. Деревянные песочницы давно превратились в вонючие грязные лужи. Кислотные дожди много лет назад прогрызли дыры в скатах металлических горок. Когда-то Древние приходили сюда играть со своими детьми. Годы пощадили только пару забытых в траве пластиковых игрушек.

❑ КИНОТЕАТР

На стенах у входа в громадные тёмные залы этого строения висят пожелтевшие картины, изображающие различные эпизоды из жизни Древних людей. Когда-то они приходили сюда, чтобы смотреть на движущиеся картинки.

❑ КРАТЕР

Здесь в земле зияет огромная дыра метров пятидесяти в диаметре, оставленная, должно быть, одним из разрушительных орудий Древних. Могучий взрыв сравнял близлежащие строения с землёй. На дне кратера скопилось крохотное озерцо заражённой Гнилью зеленоватой воды.

❑ МУЗЕЙ

Ко входу в это здание ведут широкие выщербленные ступени, а внутри, под высокими сводами просторных залов, расставлены и выложены для забавы посетителей всевозможные диковины, которые были древними даже в эпоху Древних людей.

❑ НЕБОСКРЁБ

Высоченная многоэтажная башня пронзает затянутые желтоватым смогом небеса Зоны. Бетонные стены выщерблены и покрыты трещинами, а сверкающие окна давным-давно выпали из своих рам и разбились вдребезги у её подножья. Ветра Зоны свободно гуляют по этажам этого величественного строения, заполненным однотипными рабочими или жилыми помещениями. Лишь самые верхние этажи отличаются роскошью уцелевшего убранства — вопрос в том, под силу ли кому-нибудь из мутантов взобраться на столько высоко?

❑ ОФИСНОЕ ЗДАНИЕ

В этом сумрачном здании этажи заняты просторными залами, разделёнными на тесные клетушки с одинаковыми столами и стульями на колёсиках. Полы, столы, стеллажи — всё здесь усыпано папками и листами пожелтевшей бумаги. В эпоху Древних здесь, похоже, трудились люди, но сейчас внутри гуляет лишь ветер.

❑ ОХОТНИЧИЙ МАГАЗИН

Если как следует поискать внутри этого здания, на раскопанных полках можно найти удилица, лески и крючки — всё необходимое для того, чтобы опытный разведчик смог добыть съедобную рыбу в любом относительно чистом водоёме Зоны (см. стр. 56). На стенах висят пожелтевшие от времени картинки с ружьями и винтовками. В дальнем углу располагается здоровенный и накрепко запертый стальной шкаф — может, внутри хранится что-нибудь ценное?

❑ ПАРК РАЗВЛЕЧЕНИЙ

Куча проржавевших машин и больших обветшалых шатров, когда-то ярких, но давно выцветших от времени. Ключья истлевшей ткани хлопают и колыхнутся на ветру. С большой картинки над входом улыбается нарисованный человек с белым лицом и большим красным

носом. Одна из загадочных машин представляет собой большой деревянный диск, украшенный фигурами пластиковых лошадей и других зверей. Сам диск оснащён мощным мотором — похоже, когда-то он мог вращаться вокруг собственной оси.

❑ ПАРКОВКА

Бетонные опоры этого многоэтажного здания не выдержали, и его этажи сложились друг на друга, как колода карт. Под обломками этого строения погребено множество ездовых машин Древних. Вдруг некоторые из них ещё можно отремонтировать?

❑ ПЛАВАТЕЛЬНЫЙ БАССЕЙН

Под сводами этого просторного строения находится несколько больших прямоугольных ям, наполненных грязью и студенистой тиной. Зловонные ядовитые испарения окутывают каждого, кто подходит достаточно близко. Сложно поверить, что Древние когда-то ходили сюда по собственной воле.

❑ ПОЛЕ БОЯ

Это место разрушено даже основательнее прочих: ржавая арматура торчит из груд бетонных обломков, когда-то бывших стенами домов. Руины опалены пожарами и испещрены следами от пуль, а асфальт изрыт воронками от взрывов снарядов.

❑ ПОЛИЦЕЙСКИЙ УЧАСТОК

У входа в это многоэтажное здание ржавеют одинаковые бело-голубые ездовые машины. Шины и сиденья давно рассыпались в прах, но синие пластиковые лампы на крышах лишь слегка помутнели. В подвалах этого здания полно забранных решётками комнат, которые можно открыть только снаружи.

❑ ПОЛУРАЗРУШЕННЫЙ ОСОБНЯК

Этот мрачный и обветшалый дом был старым ещё до Конца. Дерево и камень каким-то образом выдержали десятки лет запустения. Может, внутри ещё есть чем поживиться?

❑ ПРИГОРОД

Улочки, уставленные ровными рядами небольших одинаковых домов. Газоны и живые изгороди давно завяли, стены домов покрыты грязью и копотью. Внутри полно старой мебели, одежды и другого утиля. Местные обитатели, судя по всему, когда-то покидали эту улицу в большой спешке. Тут и там виднеются остовы брошенных Древними ездовых машин, а иногда встречаются и давно истлевшие трупы. Время не пощадило эти места, и от многих домов остались только развалины.

❑ РАДИОСТАНЦИЯ

На крыше этого массивного строения высится целый лес антенн и металлических тарелок. Знак над входом изображает ещё одну антенну, окружённую расходящимися концентрическими кольцами.

❑ РАЗБИВШИЙСЯ САМОЛЁТ

На земле лежит большая металлическая труба, искорёженная и разломанная на куски. Она обожжена пламенем яростного пожара, а внутри неё видны ряды обгоревших кресел. К трубе ведёт длинный след из взрытой земли и разрушенных зданий, как будто она рухнула с неба на огромной скорости.

❑ РАЗРУШЕННЫЙ МОСТ

Сквозь смог проглядывают очертания высоченных опор величественного подвесного моста. Сам мост не уцелел, но любая из опор может послужить прекрасным наблюдательным пунктом.

❑ СПОРТЗАЛ

Высокий просторный зал, отделанный проржавевшей сталью и помутневшими от времени зеркалами, устланный толстыми резиновыми подстилками и обставленный металлическими рамами всевозможных форм и размеров. Говорят, Древние приходили сюда упражняться в силу и ловкости.

❑ СТАНЦИЯ МЕТРО

Над широкой, ведущей вниз лестницей висит большой, выкрашенный облупившейся красной краской знак. Любой разведчик знает, что так обозначается вход в туннели под Зоной подземные тоннели. Там, в неведомых глубинах, поджидают ужасные опасности и, конечно, неисчислимые сокровища.

❑ СУПЕРМАРКЕТ

Среди руин возвышается огромное, ярко раскрашенное строение. Его витрины были выбиты много лет тому назад, и теперь ветер Зоны беспрепятственно гоняет по громадным залам скрипучую серую пыль. Когда-то, ещё до Конца, в этом здании Древние хранили невообразимое количество еды, кухонной утвари и прочих нужных вещей, но сегодня почти всё, что там было, разграблено, сожжено или давно рассыпалось в прах.

❑ ТАНК

Путь вам преграждает металлический корпус громадной, внушающей благоговейный трепет боевой машины. И пусть массивные гусеницы проржавели много лет назад, а могучая пушка не извергала смерть и пламень вот уже несколько десятилетий, редкий путеше-



ственник откажется приблизиться к этому чудовищному творению Древних людей.

❑ ТЕАТР

Внутри этого величественного строения расположен зал с рядами истлевших кресел, расставленных вокруг сцены, устланной ключьями красного бархатного занавеса. Древние приходили сюда смотреть всевозможные представления: песни, танцы и спектакли.

❑ ТОРГОВЫЙ ЦЕНТР

Это гигантское здание похоже на город внутри города — огромные многоэтажные залы в эпоху Древних были заняты магазинами и ресторанами, но последние следы былой роскоши сожрал огонь и укрыл толстый слой копоти и пыли. Тут и там в широких проёмах и на возвышениях виднеются странные пластиковые фигуры, застывшие в разных позах, словно артисты, выступающие перед давно сгинувшей публикой. Интересно, сохранилось ли внутри что-нибудь интересное?

❑ ХРАМ

Шпиль этого каменного строения теряется высоко в окутывающей Зону туманной дымке. Внутри расставлены ряды давно прогнивших деревянных скамей,

а на дальней стене висит изображение приколотенного к кресту человека. Древние приходили сюда, чтобы беседовать со своим небесным боссом. Сегодня здесь пусто и тихо. Если боги Древних когда-то и существовали, они давно покинули это место.

Примечание: вместо христианского храма ты, конечно, можешь использовать руины любого святилища по своему выбору.

❑ ШКОЛА

Часы на обветшалом кирпичном фасаде этого здания остановились, а вывеска над дверью заржавела и осыпалась. Внутри множество одинаковых помещений со столами и стульями, а снаружи устроена просторная игровая площадка.

❑ ЯХТ-КЛУБ

У самого берега торчат обломки давно истлевших пристаней, к которым пришвартованы остовы ползатонувших кораблей. Парусные яхты, моторки и гребные лодки, на которых Древние когда-то любили проводить свободное время, давно превратились в рифы из металлических рёбер, сгнившего дерева и растрескавшегося пластика.

ПРОМЫШЛЕННЫЕ РУИНЫ

❑ ВЕТРЯК

Высокая белая башня, увенчанная здоровенным пропеллером. Говорят, что Древние начали строить такие штуки, чтобы добывать электричество, когда в земле стала заканчиваться нефть. Ну, что тут скажешь — спохватились они слишком уж поздно.

❑ ВОДООЧИСТНАЯ СТАНЦИЯ

Вонь, окутывающая это сооружение, усиливается с каждым шагом, но опытные разведчики знают, что внутри могут скрываться бесценные сокровища: Древние использовали эти бассейны, баки и могучие машины для очистки питьевой воды. Может, в одной из этих цистерн ещё сохранился запас живительной влаги?

❑ ВОЕННАЯ БАЗА

Просторная квадратная площадь, со всех сторон окружённая приземистыми кирпичными строениями. Внутри множество комнат с одинаковыми металлическими койками, а в подвалах размещены гаражи, в которых тихо ржавеют обгоревшие остовы тяжёлых ездовых машин.

❑ ЛИНИЯ ЭЛЕКТРОПЕРЕДАЧИ

Опоры этой высокой решётчатой башни давно проржавели, и заострённая вершина склонилась к земле. Толстые провода, по которым когда-то бежало электричество, питавшее всю Зону, безжизненными плетями валяются в траве.

❑ МУСОРНАЯ СВАЛКА

Путь вам преграждает целая гора всевозможного мусора. Когда-то Древние свозили сюда всё, что надоедало им или приходило в негодность. Большая часть этих вещей давно истлела, но пластик и крупные куски проржавевшего металла сохранились до сих пор.

❑ НЕФТЕНАЛИВНАЯ СТАНЦИЯ

Огромную цистерну цилиндрической формы обвивает узкая металлическая лестница. Если взобраться на самый верх, можно осмотреть все окрестности, а внутри этого громадного бака плещется густая чёрная жижа — любой толковый железячник может сварить из неё отличное топливо. Проблема только в том, как её оттуда достать.

❑ РАДИОВЫШКА

Решётчатая металлическая мачта вздымается высоко над окружающим ландшафтом. Её поддерживают толстые стальные канаты, а на самой вершине установлена давно проржавевшая антенна. Когда-то эти вышки передавали невидимые сообщения, которыми постоянно обменивались друг с другом Древние, но сейчас единственное, что можно здесь услышать, — это тоскливый вой ветра.

❑ РАЗБИВШИЙСЯ КОРАБЛЬ

Волны прибоя мерно разбиваются о борт громадного полузатопленного корабля, похожего на труп выброшенного на берег кита. Интересно, в машинном отделении ещё можно пожить каким-нибудь полезным утилем?

❑ СТРЕЛЬБИЩЕ

Эта просторная поляна буквально усеяна стреляными гильзами. С одной стороны насыпан расползшийся от дождей земляной вал, а с другой — длинный навес и небольшой домик, в котором хранятся развешанные по стенам бумажные силуэты зверей и людей. Говорят, что Древние были настолько богаты, что могли тратить патроны на стрельбу по бумажным мишеням.

❑ ТРУБОПРОВОД

В этом месте Зону пересекает проржавевшая труба, достаточно большая для того, чтобы внутри мог спокойно поместиться мутант. По таким трубам Древние качали нефть и газ, но эти ресурсы иссякли много лет тому назад. Сейчас эти трубы годятся только в утиль.

❑ ФАБРИКА

Металлическая крыша этого огромного приземистого строения просела много лет назад. Внутри полно проржавевших от непогоды машин и странных повозок с торчащими вперёд длинными зубьями. Часть хранившихся там металлических бочек проржавела, и их содержимое растеклось по полу густыми зеленоватыми лужами.

❑ ХИМЗАВОД

Впереди, насколько хватает глаз, раскинулась земля, залитая выщербленным бетоном, уставленная громадными баками, цистернами и гигантскими машинами и покрытая сетью протянутых между ними труб, в некоторые из которых без труда смог бы пролезть даже мутант. Если постараться, этот железный лес можно пересечь при помощи запутанной паутины лестниц, балок, переходов и галерей.





ОПАСНОСТИ ЗОНЫ

Зона может выглядеть мёртвой и пустынной, однако среди её руин кипит жизнь. Странная и чуждая, но жизнь. Для мутантов Народа, десятилетиями оставшихся в изоляции своего Ковчега, встреча с любым из тамошних существ может потрясти до глубины души. В этой главе описаны обитающие в Зоне чудовища и разумные существа, а также всевозможные феномены, с которыми могут столкнуться персонажи игроков. Всё вместе это называется опасностями Зоны.

ОПАСНОСТИ И СОБЫТИЯ

Вводя в игру типичные для Зоны события (см. главу 9), ты можешь обратиться к этой главе, чтобы выяснить, с чем же именно предстоит столкнуться персонажам игроков. Кроме того, ты можешь предоставить выбор опасности воле случая (см. главу 11). Вне зависимости от того, выбираешь ли ты опасность самостоятельно или определяешь её случайным образом, старайся преподнести её так, чтобы встреча с ней стала достойным и интересным вызовом для твоих игроков. Именно для этого и нужна механика событий, описанная в главе 9.

В Ковчеге: с опасностями, описанными в этой главе, персонажи игроков обычно сталкиваются только во время вылазок в Зону, однако с некоторыми из них можно столкнуться и в самом Ковчеге (о картах угроз рассказано в главе 10).

ХОЛОД И ТЬМА

С какой бы опасностью ни столкнулись персонажи игроков, ты всегда можешь испортить и усложнить им жизнь, если действие будет происходить на холоде и (или) в темноте (см. главу 6).

ПУСТЬ КАЖДАЯ ОПАСНОСТЬ БУДЕТ УНИКАЛЬНОЙ

Опасности Зоны должны восприниматься персонажами игроков и самими игроками как нечто чуждое и пугающее. Для этого, во-первых, не стоит сталкивать героев с одной и той же опасностью по несколько раз — если только каждая встреча не проходит по-новому, не так, как предыдущие. Пусть каждый раз игроков ожидает уникальный, новый опыт. Во-вторых, вводя опасность в игру, не называй её именем, под которым она описана в этой книге. Единственным допустимым исключением являются опасности, хорошо известные всему Народу (например, упыри). Пусть лучше описание опасности говорит само за себя. Не мешай игрокам, если они сами захотят придумать названия для существ и явлений, с которыми приходится сталкиваться их персонажам.

РАЗУМНЫЕ СУЩЕСТВА

Долгие годы мутанты Ковчега думали, что они — последний осколок человеческой цивилизации в этом разрушенном мире. Они ошибались. Среди руин обитает ещё несколько группировок: больших и малых племён мутантов и других разумных существ. Все они могут стать как союзниками Народа, так и его злейшими врагами. Всех разумных существ можно условно поделить на два вида — мутантов и людей.

Мутанты: поселение Народа — не единственный Ковчег Зоны. Согласно правилам, члены группировок мутантов — такие же персонажи ведущего, как и обитатели Ковчега, в котором живут сами герои. Более того, если эти мутанты — не дикари, у них тоже могут быть роли и присущие им специальные навыки.

Люди: разнообразие разумных обитателей зоны не ограничивается одними мутантами. Есть среди них и обычные люди, потомки тех, кто каким-то образом пережил апокалипсис. У них обычно нет ни ролей, ни специаль-

ных навыков, ни мутаций (пользоваться пунктами мутации они, естественно, тоже не могут). Подробнее о «чистых» людях рассказано в дополнении «МТО: Элизим».

Языки: изначально все группировки Зоны говорили на одном общем языке, но многолетняя изоляция превратила их в пёструю мозаику отдалённо похожих друг на друга диалектов. Как правило, персонажи игроков могут беспрепятственно общаться на базовом уровне с любым разумным обитателем Зоны, однако для того, чтобы донести до незнакомцев какую-нибудь сложную идею, потребуется проверка понимания. В случае провала между собеседниками возникает недопонимание.

Параметры: показатели навыков и характеристик, приведённые в описании разумных существ, — это лишь ориентир. Создавая собственных персонажей ведущего, можешь изменять их по своему усмотрению.



ДРУГИЕ КОВЧЕГИ

Поселение Героев — не единственный Ковчег на просторах Зоны. В ходе игры персонажам игроков предстоит лично убедиться, что вокруг них живут другие мутанты и стоят другие Ковчег. Откровения такого рода могут навсегда изменить жизнь героев и всего Народа в целом.

Существуя и развиваясь в разных условиях, другие Ковчег вполне закономерно превратились в общества, сильно (а то и кардинально) отличающиеся от общества, которое строит Народ персонажей игроков. Некоторые Ковчег не вынесли испытания временем, и теперь их бывшие обитатели либо погибли, либо превратились в рыскающих по просторам Зоны дикарей.

Один из таких «чужих» Ковчег описан в главе 15. Когда тебе понадобится другой Ковчег, можешь использовать его или создать свой по правилам, изложенным в главе 7.



БАНДИТСКАЯ ЗАСАДА



Посреди Зоны стоит большой и на удивление хорошо сохранившийся остов ездовой машины Древних. Её окна заляпаны грязью, а все двери и люки закрыты. Это ловушка. Банда диких мутантов или упырей использует её как приманку, чтобы заманивать в засаду утративших бдительность путешественников. План крайне прост: подождать, пока жертвы приблизятся, и броситься на них прежде, чем они почувствуют неладное. В случае успеха грабителей ожидают богатые трофеи, а выживших пленников —

ГЛАВНЫЕ ГРУППИРОВКИ ЗОНЫ

Некоторые обитающие в Зоне разумные существа сбиваются в крупные группировки, способные потягаться могуществом с самим Народом Ковчега. Встречи с представителями этих группировок также описаны в этой главе. Более подробную информацию о самих группировках можно найти в описании особых секторов Зоны в главе 15 и угрозах Ковчегу в главе 10.

Упыри. Страница 179. Также смотри описание угрозы «Набег упырей» (см. стр. 152) и особого сектора «За плоток воды» (см. стр. 205).

Другой Ковчег. Страница 180. Также смотри описание угрозы «Другой Народ» (см. стр. 151) и особого сектора «Другой Ковчег» (см. стр. 211).

Гончие Ада. Страница 175. Также смотри описание угрозы (см. стр. 150) и особого сектора (см. стр. 221), носящих то же имя.

Культ Новой Звезды. Страница 178. Также смотри описание угрозы «Пришлые сектанты» (см. стр. 154) и особого сектора «Культ Новой Звезды» (см. стр. 216).

Странники. Страница 178. Также смотри описание одноимённой угрозы (см. стр. 155).

участь рабов. Остов машины, как ни странно, не разграблен — бандитам и в голову не пришло забраться внутрь. Если персонажам игроков это удастся, они найдут внутри ценный артефакт. Двигатель приманки, к сожалению, проржавел насквозь и ремонту не подлежит.

Характеристики: телосложение 3, ловкость 4, смекалка 3, эмпатия 2.

Навыки: драка 3, стрельба 2, скрытность 1.

Мутации: одна случайная мутация, если грабители — мутанты. Нет, если грабители — ушеры (см. ниже).

Оружие: шипованная бита, праща.

БЕЗУМНЫЕ СЕКТАНТЫ

±0

Эта крохотная банда мутантов, несколько лет назад изгнанных из своего родного Ковчега, посвятила себя почитанию определённого артефакта или затерянного на просторах Зоны строения. Они давно утратили последние крохи здравого смысла и живут только для того, чтобы молиться на свою святыню, искренне веря, что Древние, услышав их, непременно вернуться, и на Земле вновь воцарится золотой век. Сектанты могут попытаться завербовать героев или персонажей ведущего, а то и похитить их, чтобы принести достойную жертву во славу своих ушедших богов. Сектанты могут владеть одним из ключей к местонахождению Эдема (см. главу 16).

Характеристики: телосложение 3, ловкость 2, смекалка 3, эмпатия 4.

Навыки: драка 1, влияние 2.

Мутации: одна случайная мутация.

Оружие: самодельное холодное оружие.

БЕСПАМЯТНАЯ БРОДЯГА

-2

Эта женщина слепо бредёт сквозь Зону. Её остекленевшие глаза глядят в пустоту, а её разум полностью поглощён терзающими его кошмарами. Она непрестанно бормочет себе под нос, но её слова непонятны и едва слышны. Она одета в изорванный и грязный комбинезон со странными нашивками. Она не отвечает на призывы персонажей игроков и упадёт на землю без чувств, если те попытаются её остановить. Если женщину не вылечить, она умрёт в течение пары часов. Если проверка лечения окажется успешной, герои смогут поговорить с ней (она знает язык Народа, хотя и говорит на нём со странным акцентом), но скоро выяснится, что она ничего не помнит ни о себе, ни о том, как она здесь оказалась. При себе у неё может быть один из ключей к местонахождению Эдема (см. главу 16).

ЗНАНИЕ ЗОНЫ

Когда персонажи игроков сталкиваются с какой-нибудь опасностью, они могут пройти проверку знания зоны (см. стр. 52), чтобы попытаться хотя бы примерно понять, с кем или с чем они имеют дело. В описании каждой опасности в этой главе указана сложность этой проверки. Чем выше сложность, тем менее знакома и понятна героям та или иная опасность. Этот модификатор изображён на дорожном знаке рядом с названием каждой опасности. Примерно как здесь:

±0

Если ты уже вводил в игру угрозу «Человек на берегу» (см. стр. 157), герои сразу узнают и нашивки, и акцент — женщина говорит и выглядит точно так же, как тот загадочный незнакомец. Если отвести её в ковчег, события будут развиваться примерно так же, как и в описании угрозы. Как и человек на берегу, незнакомка является одним из пробудившихся после криогенной заморозки научных сотрудников проекта «Эдем» (см. главу 16).

Характеристики: телосложение 2 (на момент встречи 1), ловкость 2 (на момент встречи 1), смекалка 4, эмпатия 2.

Навыки: понимание 2, лечение 1.

Мутации: —

Оружие: —

ГОНЧИЕ АДА

±0

Над Зоной разносится рокот, напоминающий громовые раскаты приближающейся бури. Вскоре из клубов смога вырывается целая орда жутковатых ездовых машин: автомобилей, автобусов, мотоциклов и грузовиков, усаженных длинными шипами и увешанных раскрашенными черепами и сверкающим утилем. Внушающие ужас Гончие Ада — это мутанты, давным-давно оставившие собственный Ковчег и наткнувшиеся на гараж, полный чудом уцелевших ездовых машин Древних людей.

Характеристики: телосложение 4, ловкость 5, смекалка 2, эмпатия 3.

Навыки: стрельба 3, драка 2, ремесло 1.

Мутации: одна случайная мутация.

Оружие: мотоциклетная цепь, самодельная винтовка, самодельный доспех (класс защиты 3).

Транспортные средства: у Гончих Ада есть множество ездовых машин (правила смотри на стр. 98, параметры — на стр. 203). Некоторые из них могут быть оснащены огнёмётами и даже самодельными пушками.

ЗВЕРОМУТАНТ



ЗВЕРОМУТАНТЫ

-1

На просторах Зоны обитает племя, отличающееся от всех остальных. Это не совсем люди, не совсем мутанты и не совсем дикие звери, но при этом немного и те, и другие, и третьи. Они животные, но ходят на задних лапах, пользуются инструментами и общаются друг с другом на грубом и примитивном, но тем не менее собственном языке. Они появились в Зоне лишь недавно, и относятся к незнакомцам настороженно и даже враждебно. Несмотря на то, что зверомутанты немногочисленны, их племена состоят из существ разных видов — есть среди них и те, кто похож на волков и собак, и коротышки, смахивающие на грызунов, и проворные верхолазы, практически неотличимые от древних обезьян.

Истина же в том, что происхождение этих зверомутантов — как и самого Народа — можно проследить

до генетических лабораторий Древних людей, лихорадочно стремившихся отыскать способ выжить в суровом постапокалиптическом мире. Зверомутанты — генетически изменённые животные, отличающиеся от своих диких сородичей наличием развитого разума, привычкой к прямохождению и ловкими, почти человеческими верхними конечностями. Поселившееся в Зоне небольшое племя зверомутантов — это те, кому удалось бежать из старого научно-исследовательского питомника, расположенного где-то далеко в горах. Там, в этом питомнике, под надзором таинственных Смотрителей до сих пор содержатся их сородичи. Беглецы осели в Зоне для того, чтобы найти тут новый дом.

Подробнее о зверомутантах и их происхождении рассказано в дополнении «МТО: Питомник „Альфа“».

Пёс: телосложение 4, ловкость 5, смекалка 3, эмпатия 2; драка 1, проворство 1.

Медведь: телосложение 5, ловкость 4, смекалка 2, эмпатия 3; драка 2.

Грызун: телосложение 2, ловкость 5, смекалка 5, эмпатия 2; скрытность 2.

Обезьяна: телосложение 3, ловкость 5, смекалка 4, эмпатия 2; проворство 2.

Мутации: зверомутанты, конечно, тоже являются мутантами, но не такими, как мутанты Народа, а потому у них нет мутаций, пункты которых можно использовать.

Оружие: самодельное копьё, праща, клыки (безоружная атака с уроном 2).

КАННИБАЛЫ

±0

Группа мутантов, одетых в тряпье и покрытых белыми узорами ритуальной раскраски. Каннибалы родом из Ковчега, где все учёные погибли слишком рано (см. главу 16), и оставшиеся без их руководства дети сформировали примитивное и очень жестокое сообщество. Они коварны, кровожадны и очень любят свежее мутантское мясо. С ними очень сложно иметь дело (при проверках влияния против них действует модификатор -3, и даже в случае успеха достигнутые договорённости будут действовать только до тех пор, пока каннибалы снова не проголодаются). Отпугнуть их может только явная и доходчивая демонстрация силы, а любой погибший каннибал рассматривается ими исключительно как еда для тех, кто ещё жив.

Характеристики: телосложение 5, ловкость 4, смекалка 3, эмпатия 2.

Навыки: драка 2, проворство 1.

Мутации: одна случайная мутация.

Оружие: самодельное копьё или праща.

МОРЛОКИ

±0

Морлоки — это мутанты, одичавшие после гибели своего Ковчега и сумевшие укрыться в тоннелях метро и других подземных сооружениях. За долгие годы они успели позабыть о благах цивилизации и утратили значительную часть полученных в детстве знаний. Теперь это дикари, общающиеся друг с другом при помощи почти звериного уханья и рычания. Они не враждебны к незнакомцам, но всегда настороже. Если дать им что-нибудь взамен, они с радостью помогут или (в меру своих сил) поделятся информацией. Если их атаковать, они будут драться яростно и исступлённо, как дикие звери. Морлоки могут обладать одним из артефактов — ключей к местонахождению Эдема (см. главу 16).

Характеристики: телосложение 2, ловкость 3, смекалка 5, эмпатия 2.

Навыки: проворство 2, драка 1.

Мутации: одна случайная мутация.

Оружие: самодельное копье.

КАННИБАЛ



МУТАНТЫ-ИЗГОИ

±0

Десяток мутантов в самом плачевном состоянии: в глаза сразу бросается изорванная одежда, изношенная обувь, сбитые в кровь ноги, кое-как перевязанные и уже воспалившиеся раны. Они страшно голодны и насковзь пропитаны Гнилью. Некоторые могут быть даже заражены нутрянкой (см. стр. 183) или грибом-паразитом (см. стр. 182). Этих мутантов по той или иной причине изгнали из родного Ковчега собственные соплеменники. Они умоляют персонажей игроков им помочь, но при малейшей возможности не погнушаются напасть на героев или (в лучшем случае) пожить их припасами. Мутанты-изгои могут владеть одним из ключей к местонахождению Эдема (см. главу 16) — они могут даже отдать его в обмен на помощь со стороны персонажей игроков.

Характеристики: телосложение 2, ловкость 2, смекалка 2, эмпатия 2.

Навыки: проворство 1, драка 1.

Мутации: одна случайная мутация.

Оружие: импровизированная дубинка или праща.

Примечание: любой непосредственный физический контакт с мутантом-изгоем вызывает инфильтрацию Гнили (см. стр. 130).

ПАТРУЛЬ КОВЧЕГА

—

Патруль из родного Ковчега героев наткнулся на ценный артефакт (или, по крайней мере, утверждает, что знает, где его искать). Лидер патруля просит персонажей игроков помочь либо доставить артефакт в Ковчег, либо помочь его (артефакт) добыть. Один из членов патруля может быть связан с персонажами игроков теми или иными взаимоотношениями.

Характеристики: в зависимости от роли (см. стр. 143). Хотя бы один из членов экспедиции должен быть разведчиком.

Навыки: в зависимости от роли.

Мутации: одна случайная мутация.

Оружие: пипованная бита, самодельный нож, самодельная винтовка.

САМОЗВАННЫЙ ОРАКУЛ

-1

Коренастый мутант, облаченный в причудливый наряд, сделанный из утиля всевозможных форм и размеров. Оракул — чудака, обладающий мощными ментальными способностями, телепат, якобы способный предвидеть будущее персонажей игроков. Его способности могут помочь персонажам игроков понять значение ключа к местонахождению Эдема или подтолкнуть героев

СЕКТАНТЫ НОВОЙ ЗВЕЗДЫ

в нужном ведущему направлении, если развитие сюжета немного забуксовало.

Характеристики: телосложение 2, ловкость 3, смекалка 4, эмпатия 3.

Навыки: влияние 2.

Мутации: телепатия, эмокинез, пожиратель Гнили. Мутации самозваного оракула чрезвычайно активны — когда герои сталкиваются с этой опасностью, запас пунктов мутации у ведущего увеличивается на 3 пункта.

Оружие: —

СЕКТАНТЫ НОВОЙ ЗВЕЗДЫ

-1

Навстречу вам выходит процессия бритых налысо мужчин и женщин, облачённых в длинные чёрные одеяния. Они оставляют на земле какие-то свёртки и молча уходят. Если герои решат взглянуть, что в свёртках, они обнаружат завёрнутых в тряпки младенцев-мутантов. Дети замёрзли, голодны и непременно погибнут, если персонажи их не вылечат. Выжившие дети будут наделены сильными ментальными мутациями.

Мутанты в мантиях являются адептами культа Новой Звезды (см. стр. 154). Если персонажи попытаются заговорить с сектантами, те либо проигнорируют их, либо будут говорить размеренно и спокойно, как с неразум-

ными детьми. Если герои попытаются применить силу, сектанты не преминут воспользоваться своими ментальными способностями. Если персонажи будут осторожны, они смогут проследить за сектантами до самого их логова (см. стр. 216).

Характеристики: телосложение 2, ловкость 3, смекалка 5, эмпатия 4.

Навыки: проворство 2, лечение 1.

Мутации: одна случайная мутация, но только ментальная (психокинез, кукловод, эмокинез, пирокинез и телепатия). Мутации сектантов Новой Звезды чрезвычайно активны — когда герои сталкиваются с этой опасностью, запас пунктов мутации у ведущего увеличивается на 3 пункта.

Оружие: —

СТРАННИКИ

-1

Толпа мрачных и порядком исхудавших людей в старой оборванной одежде. Они настороже, но не враждебны. Если персонажи игроков дадут понять, что не желают им зла, незнакомцы на понятном героям языке, но с сильным и незнакомым акцентом, объяснят, что они оставили своё убежище где-то далеко в горах и вот уже несколько лет странствуют, перебираясь с места на место в поисках нового дома. В конце кон-

УПЫРИ

±0

цов они попросят поделиться с ними едой и водой. Кроме того, они обязательно захотят узнать, где находится родной Ковчег героев — если персонажи игроков откажутся говорить, незнакомцы могут проявить настойчивость и даже враждебность.

События, которые произойдут, если странники узнают местонахождение Ковчега, описаны на странице 155 (угроза «Странники»). Если эта угроза уже нависла над Ковчегом, то эти странники окажутся группой, отколовшейся от главного сообщества из-за внутренних разногласий. Кроме того, эти странники могут владеть одним из ключей к местонахождению Эдема (см. главу 16).

Характеристики: телосложение 4, ловкость 3, смекалка 4, эмпатия 3.

Навыки: стрельба 3, драка 2, понимание 1.

Мутации: —

Оружие: самодельный нож, самодельный топор.

Артефакты: как минимум один случайный артефакт на всю группу.

ТОРГОВЕЦ ВОДОЙ

±0

Одиноким странник, который презрел опасности Зоны, чтобы зарабатывать на жизнь, торгуя чистой водой. Это долговязый мутант, толкающий перед собой тележку и сопровождаемый парой крупных собак. На тележке расставлена целая батарея старых пластиковых бутылок и канистр, а также загадочная конструкция из бутылей, фильтров, шлангов и трубок (самодельная очистная установка). Мутант настроен вполне дружелюбно и всегда готов торговать (или защищаться, если будет такая необходимость). Торговец многое знает о Зоне и может рассказать героям, где находятся ближайшие поселения. У него также может быть припрятан один из артефактов — ключей к местонахождению Эдема (см. главу 16), который он с удовольствием обменяет на что-нибудь стоящее. Кроме того, он непременно попытается узнать, где находится родной Ковчег персонажей игроков и обязательно постарается туда добраться, чтобы наладить торговлю.

Характеристики: телосложение 2, ловкость 3, смекалка 4, эмпатия 5.

Навыки: влияние 2, стрельба 1, ремесло 1.

Мутации: одна случайная мутация.

Оружие: самодельный пистолет (5 патронов).

Примечание: он торгует чистой водой, но отсутствие Гнили отнюдь не гарантирует отсутствия паразитов (например, ну-транки — см. стр. 183). Стоимость воды не фиксирована и зависит от ситуации — чем отчаяннее персонажи в ней нуждаются, тем выше цена.

Когда, собравшись у костров, разведчики травят жителям Ковчега леденящие кровь байки, роль чудовищ в них чаще всего играют именно упыри. Племена этих агрессивных дикарей кочуют по всей Зоне, прячась в тених и нападая на спящих путников в ночи, без жалости и без предупреждения. Об упырях ходит немало зловещих слухов — так, например, поговаривают, что с захваченных пленников они заживо сдирают кожу, а затем пожирают ещё тёплое мясо.

В большинстве своём упыри заметно ниже мутантов и предпочитают передвигаться большими группами.

ПРАВДА ОБ УПЫРЯХ

Народ этого, конечно, не знает, но те, кого в Ковчеге называют упырями, — прямые потомки Древних, людей, переживших апокалипсис. Они научились выживать в Зоне, несмотря на Гниль, постоянную нехватку пищи и питьевой воды. Впрочем, жизнь их тяжела и непродолжительна: большая часть упырей — дети и подростки. Тела, укрытые под тряпьем и глухими накидками, бледны, костлявы и зачастую обезображены всевозможными врождёнными уродствами.

За десятки лет жизни, наполненной непрекращающейся борьбой за выживание, упыри утратили все воспоминания о цивилизованном прошлом своих предков, но научились воспринимать Народ как главную угрозу своему существованию. Впрочем, если мутанты и упыри преодолеют эти разногласия, они станут друг для друга ценными союзниками. Так, например, именно упыри могут стать решением проблемы бесплодия мутантов (см. главу 16).

Для начала, пока герои занимаются своими делами в Ковчеге, предоставь им возможность послушать рассказы о варварских деяниях упырей. Затем дай им впервые столкнуться с ними лицом к лицу, опиши их как таинственных чудовищ, неустанно рыщущих среди руин в поисках новых жертв. Когда дело дойдёт до сражения, пусть герои укрепятся в своих предубеждениях против упырей, пусть упыри дерутся, как безумцы, — яростно и беспощадно. А затем, через некоторое время, дай героям шанс взглянуть на своих ненавистных врагов с иной стороны. Например, позволь им наткнуться на раненого упыря, отчаянно нуждающегося в помощи.

Для защиты от солнца и кислотных дождей они носят многослойные обмотки и обшитые пластиком плащи, а лица прячут под глухими капюшонами и собранными из подручного утиля устрашающими масками.

Характеристики: телосложение 3, ловкость 4, смекалка 3, эмпатия 2.

Навыки: проворство 3, стрельба 2, драка 1.

Мутации: —

Оружие: мотоциклетная цепь, праща.

Примечание: несмотря на защитную одежду, упырь, находящийся под воздействием прямого солнечного света, каждый час получает 1 пункт урона.

ЭКСПЕДИЦИЯ ИЗ ДРУГОГО КОВЧЕГА

±0

Группа мутантов из другого Ковчега, занятых тем же, чем и персонажи игроков, — вылазкой в Зону. Чужаков должно быть примерно столько же, сколько и персонажей игроков. Если героям ещё не приходилось сталкиваться с мутантами из другого Ковчега (см. угрозу «Другой Народ», ср. 151), эта встреча может стать поворотным моментом в жизни обоих Народов. Члены экспедиции из другого Ковчега могут обладать одним из артефактов — ключей к местонахождению Эдема (см. главу 16).

Характеристики: в зависимости от роли (см. стр. 143). Хотя бы один из членов экспедиции должен быть разведчиком.

Навыки: в зависимости от роли.

Мутации: одна случайная мутация.

Оружие: шпированная бита или самодельная винтовка.

ЧУДОВИЩА

Всевозможные неразумные обитатели Зоны называются чудовищами. Они лишены как интеллекта в человеческом понимании этого слова, так и развитых социальных навыков, присущих людям и мутантам — иными словами, у чудовищ нет двух из четырёх обычных характеристик: смекалки и эмпатии. Они не подвержены смятению и стрессу, и против них нельзя применять влияние и запугивание. У некоторых чудовищ нет даже ловкости — эти существа не подвержены усталости.

Навыки: у некоторых существ нет никаких навыков — это значит, что, совершая какие бы то ни было действия, они могут рассчитывать только на свои характеристики. Если у существа нет характеристики, к которой привязан соответствующий навык, оно вообще не может проходить проверку этого навыка. Как бы то ни было, при проверках чудовища не способны идти

на риск и, как правило, не могут использовать пункты мутации.

Манёвры: как и разумные существа, чудовища в свой ход могут предпринимать либо одно действие и один манёвр, либо два манёвра (см. стр. 82), однако единственный манёвр, который им обычно доступен, — это перемещение.

Оружие: у существ обычно есть когти, клыки и другое природное оружие, которое наносит дополнительный урон, но не имеет показателя качества.

Броня: у многих чудовищ есть природная броня — такая же, как и обычная броня, но с одним большим отличием: её качество никогда не снижается, так что полученные при проверке брони  попросту не учитываются.

Рой/стая: некоторые мелкие чудовища предпочитают сбиваться в рои и стаи, которые согласно правилам считаются одним большим существом. Есть два особых правила, описывающих взаимодействие персонажей с такими существами:

- ❑ Рой/стая может одним действием атаковать сразу нескольких жертв. Просто раздели основные кубики, используемые при проверке атаки, между любыми доступными целями по своему усмотрению.
- ❑ Рою/стае можно нанести урон только при помощи огня (например, огнемётов или мутаций) и взрывчатки. Если у персонажей нет соответствующего оружия, им остаётся только бежать.

Особые способности: у многих существ есть уникальные способности, являющиеся следствием их природы или физиологии. Каждая такая способность описана отдельно.

БОЕВОЙ РОБОТ

-2

В тёмных глубинах своих анклавов (см. главу 16) Титаны когда-то строили машины из кремния, металла и пластика; машины настолько совершенные, что интеллектом, умением приспосабливаться и творческим мышлением те вполне могли потягаться с собственными создателями. Некоторые из них даже пытались получить сплав человека и машины, надеясь создать существо, идеально приспособленное к жизни в постапокалиптическом мире.

О роботах всех возможных форм и размеров подробно рассказано в дополнении «МТО: Мехатрон»,



БОЕВОЙ РОБОТ

но даже в игре «Мутанты. Точка отсчёта» у персонажей игроков есть возможность столкнуться с одним из роботов-одиночек, так или иначе сумевших выбраться на просторы Зоны. Для Народа любой робот — жуткое ходячее (а то и летающее) чудовище, закованное в металлический панцирь и увешанное смертоносным оружием.

Характеристики: телосложение 8, ловкость 6.

Навыки: драка 4, стрельба 4.

Броня: 10.

Оружие: цепная пила (урон 2), лазерный излучатель (урон 2, дистанция: дальняя). Оружие встроено в корпус робота — оно не имеет показателя качества, а пользоваться им может только сам робот.

Примечание: роботы не восприимчивы к усталости, а их показатель ловкости никогда не меняется.

ГАРПИЯ

±0

Гарпия — это крупная хищная птица, которая предпочитает гнездиться на крышах самых высоких руин, от-

куда лучше всего видна добыча, а жёлто-коричневое оперение позволяет ей легко маскироваться на фоне пустошей. Пикируя на добычу с большой высоты, гарпия вцепляется в неё когтями, длинными и острыми, как кривые ножи. Если добыча слишком велика, чтобы утащить её целиком, гарпия удовольствуется вырванным куском плоти и, кружась в вышине, просто подождёт, пока жертва истечёт кровью. Разведчики рассказывают, что видели гарпий с размахом крыльев в добрых десять шагов.

Характеристики: телосложение 6, ловкость 8.

Навыки: драка 3, скрытность 4, проворство 4, сила 2.

Броня: 1.

Оружие: когти (урон 2).

Пикирование: используя и действие, и манёвр, гарпия может подлететь к любой жертве в рамках дальней дистанции и немедленно её атаковать. Сама птица при этом получает 1 пункт урона.

Могучие крылья: если атака пикированием прошла успешно, на следующий ход гарпия может схватить свою жертву и попытаться утащить с собой в воздух — для этого ей нужно пройти проверку силы.

ГИГАНТСКИЙ ПАУК

±0

В тёмных тоннелях и под сводами Древних руин обитают громадные мутировавшие пауки. Излишне беззаботный путник, сунувшись в необитаемое на вид старое здание, может неожиданно для себя оказаться прямо посреди гнездовья этого жуткого существа. Гигантские пауки питаются всем — от падали до органических отходов, а живую добычу пеленают в коконы, предварительно обездвигив их ядовитым укусом.

Характеристики: телосложение 5.

Навыки: драка 2, проворство 2.

Броня: 3.

Оружие: хелицеры (урон 1, нервно-паралитический яд).

Нервно-паралитический яд: если паук наносит хотя бы 1 пункт урона, в рану попадает яд, под действием которого жертва получает по 1 пункту усталости каждый раунд, пока не станет небоеспособной. Яд можно отсосать из раны — для этого потребуется успешная проверка лечения (с модификатором -2, если жертва пытается сделать это самостоятельно).

ГРИБ-ПАРАЗИТ

±0

Смертоносный грибок, который можно подхватить посредством физического контакта с его носителем. Сам грибок произрастает внутри организма и со временем добирается до головного мозга. Это крайне болезненный процесс, а сопровождающие его сложные биохимические реакции позволяют грибку управлять поведением своего носителя.

Эффект: заразившись грибком, жертва получает по 1 пункту урона каждый день. Этот урон можно вылечить при помощи отдыха и еды, но если персонаж хочет сохранить боеспособность, это значит, что каждый день ему нужно будет съесть вдвое больше, чем обычно. Если персонаж становится небоеспособным, считай, что на него воздействует эффект травмы от ситуативного урона (см. стр. 93).

Время от времени (по усмотрению ведущего) гриб-паразит воздействует на мозг своей жертвы, заставляя её приблизиться и вступить в физический контакт с другим потенциальным носителем и заразить его. Жертва может пройти проверку смекалки, чтобы противостоять этому позыву (только смекалка, никаких навыков). Единственный способ избавиться от грибка — стать небоеспособным и надеяться, что кто-нибудь сумеет тебя вылечить.

ДИКИЕ СОБАКИ

+1

Стаи диких и вечно голодных собак встречаются в Зоне буквально повсюду. Эти поджарые, коренастые псы покрыты проплешинами, а иногда и вовсе полностью лишены шерсти.

Характеристики: телосложение 4, ловкость 6.

Навыки: драка 2, проворство 3.

Оружие: клыки (урон 2).

ЖИВАЯ КУЧА

-1

Живая куча — это двухметровый клубок жирных чёрных червей, которые выработали примитивное коллективное сознание и научились действовать как одно большое существо. В одном таком клубке насчитывается более миллиона особей. Эти жутковатые существа предпочитают селиться в тёмных и сырых местах, охотясь на неосторожных зверей и случайных путников. Живая куча нападает, облепляя противника с ног до головы и, втянув паникующую жертву в своё копошащееся нутро, пожирает её заживо.

Характеристики: телосложение 8 (см. ниже).

Оружие: червивое нутро (урон 1).

Поглощение: вместо пунктов урона жертва (или жертвы) первой атаки живой кучи получают пункты стресса. Каждый нанесённый жертве пункт урона увеличивает телосложение кучи на 1 пункт (таким образом текущее значение телосложения кучи может подняться выше своего изначального значения).

Рой: см. стр. 180.

КИСЛОТНАЯ ТРАВА

-1

Поле, заросшее высокой густой травой и источающее резкий едкий запах. В траве виднеются останки животных. Трава колыхнется, словно под порывами ветра, несмотря на то что воздух над полем спокоен и тих.

Это поле — хищный растительный организм, главным оружием которого является едкая кислота. Попытавшись пересечь заросли кислотной травы, жертва быстро запутывается в цепких стеблях и под воздействием кислоты сначала погибает от болевого шока, а затем разлагается и превращается в питательную жижу, которую усваивает корневая система растения.

Эффект: персонаж, который захочет осмотреть заросли и успешно пройдёт проверку наблюдательности, сумеет заметить белеющие в траве старые кости. Всякий, кто попытается пересечь поле кислотной травы, становится целью атаки (при проверке используется 6 основных кубиков). Если выпадает хотя бы один 1, жертва запутывается в траве и получает 1 пункт урона. Чтобы освободиться, жертва должна пройти проверку силы (другие персонажи могут помогать — см. стр. 48). Пока жертва не освободится, она будет получать по 1 пункту урона каждый раунд.

Нанести урон траве можно только огнём. Считай, что её телосложение равно 10. Когда из-за полученного урона оно снизится до 0, трава погибнет — через выжженное поле можно ходить без опаски.

ЛЕТУЧИЕ МЕДУЗЫ

±0

Летучие медузы — необыкновенные существа, внешне представляющие собой полупрозрачные мясистые пузыри размером с раскрытую ладонь, украшенные бахромой длинных свисающих щупалец. Медузы легче воздуха и просто летят туда, куда дует ветер. При контакте с препятствием щупальца летучих медуз начинают выделять липкую едкую жидкость, совершенно безвредную для живых существ, но губительную для любых металлов.

Эффект: летучие медузы атакуют не самих мутантов, а их снаряжение. При проверке атаки используются основные кубики, количество которых равно текущему телосложению роя медуз (изначально оно равно 6). Каждый полученный в результате проверки  означает, что качество любого предмета снаряжения (по выбору ведущего) уменьшается на 1 пункт. Атаки продолжаются каждый раунд, пока медузы не будут уничтожены или пока жертвы не бегут с поля боя (см. стр. 83).

Рой: см. стр. 180.

МОЗГИТЫ

-1

На просторах Зоны водятся комары, гудение которых способно самым пагубным образом воздействовать на разум человека (или мутанта). Оказавшись в области, где обитают мозгиты, персонаж начинает ощущать неясную тревогу и подавленность, испытывая постоянно растущее желание просто сесть на землю и дать мозгитам спокойно пообедать. Сам процесс питания практически безболезненный и не причиняет урона, но последствия ментального воздействия могут быть куда опаснее.

Эффект: жертвы роя мозгитов каждый раунд подвергаются атаке; количество используемых при этом основных кубиков равно текущему значению телосложения роя, которое обычно равно 8. Каждый  при этом означает, что жертва получает 1 пункт стресса. Чтобы сбежать от роя мозгитов, потребуется проверка проворства.

Рой: см. стр. 180.

НУТРИАНКА

±0

Рыба-нутрянка — это паразит, которого можно подхватить, если выпить заражённой ею воды. Обрати внимание, что нутрянкой может быть заражена даже чистая вода; единственный способ обезопасить себя — это пить только кипячённую воду. Попад в пищеварительную систему мутанта, нутрянка вылупляется, поселяется в желудке и, питаясь его содержимым, начинает стремительно расти. Достигнув зрелости, эта рыбка (внешне похожая на двухметрового зубастого угря) прогрызает себе путь наружу и направляется к ближайшему водоёму.

Эффект: после заражения нутрянкой у жертвы пробуждается страшный аппетит — теперь, чтобы не получать урон от голода (см. стр. 95), персонажу необходимо съедать две порции еды в день, а не одну, как обычно. 2d6 дней спустя нутрянка достигает зрелости и прогрызает себе путь наружу. Жертва при этом становится небоеспособной (её телосложение падает до нуля) и получает проникающее ранение в живот (строка 52 в таблице травм на стр. 94).

ОПУСТОШИТЕЛИ

±0

Легендарные и внушающие страх опустошители — это обычные, хотя и довольно крупные муравьи. Опасность, которую они представляют, состоит в общем-то не в самих насекомых (пусть и довольно крупных и кусачих), а в их огромном, прямо-таки несметном количестве. Опустошители не строят муравейников, они просто собираются в гигантские многомиллионные орды и рыщут по Зоне, пожирая всё, что попадётся им на пути. Опустошители слепы и воспринимают любое живое существо как свою законную добычу. Разведчики рассказывают, что орда опустошителей способна обглодать живого пожирателя до костей менее чем за минуту. Кроме того (как будто этого недостаточно), опустошители — разносчики Гнили.

Характеристики: телосложение 6.

Оружие: жвала (урон 1).

Гниль: персонаж, который стал целью атаки опустошителей (неважно, удачной или нет), получает 1 пункт Гнили.

Рой: см. стр. 180. Орда опустошителей настолько огромна, что любое оружие против них попросту бессильно. Единственный способ выжить, столкнувшись с ордой, — бежать.

ОСИНЫЙ РОЙ

±0

Первое, что слышат жертвы этих ужасных существ, — это необычайно громкое и басовитое жужжание. Нынешние осы напоминают своих древних полосатых предков, увеличенных до размеров кулака крупного человека. Их железы вырабатывают мощный галлюциногенный яд, который сбивает жертву с толку и делает её лёгкой добычей для мощных осиных челюстей. Кроме того, почуяв жертву, осы выделяют пахучий феромон, который быстро и эффективно привлекает всех находящихся поблизости сородичей.

Характеристики: телосложение 5.

Броня: 2.

Оружие: жвалы и жала (урон 1, галлюциногенный яд).

Галлюциногенный яд: если рой наносит жертве хотя бы 1 пункт урона, он вырывает жертве яд, под действием которого жертва также получает 1 пункт смятения.

Феромоны: телосложение роя увеличивается на 1 пункт каждый ход, пока все осы не погибнут или пока противники не сбегут с поля боя.

Рой: см. стр. 180.

ПИЯВКИ

±0

Эти мясистые существа размером с кулак в огромных количествах обитают в густом влажном подлеске или под сводами тёмных отсыревших руин. Пиявки чувствуют тепло проходящих под ними существ и падают на них. У пиявок нет ни глаз, ни конечностей — только круглые рты, усаженные сотнями крохотных острых зубов. Если пиявка падает на живое существо, она немедленно впивается в свою жертву и начинает стремительно высасывать кровь. Десяток голодных пиявок способен запросто осушить крупного мутанта.

ПИЯВКИ

Характеристики: телосложение 6.

Оружие: зубастая пасть (урон 1). Если атака пиявки попадает в цель, существо присасывается к жертве и начинает пить кровь. Жертва будет получать по 1 пункту урона каждый раунд, пока кто-нибудь не оторвёт или не срежет пиявку — для этого потребуются успешная проверка драки (с модификатором -2, если жертва попытается сделать это самостоятельно).

Рой: см. стр. 180.

ПЛЕВАКА

+1

Существа, которых разведчики народа называют плеваками, обитают в Зоне и предпочитают селиться на берегах озёр и болот. Это гигантские ящерицы размером примерно вдвое больше среднего мутанта. Плеваки довольно сообразительны — говорят, их даже можно приручить и использовать как ездовых животных. Впрочем, занятие это непростое, ведь плеваку прежде нужно изловить и оседлать, а эти животные знамениты своим дурным нравом и привычкой при каждом удобном случае оправдывать своё прозвище — весьма метко плевать едкой кислотой.

Характеристики: телосложение 5, ловкость 4 (в холодную погоду снижается).

Навыки: выносливость 3, драка 2, стрельба 3.

Броня: 2.

Оружие: зубы (урон 2), кислотный плевок (дистанция: средняя, урон 1).

ПОЖИРАТЕЛЬ

±0

Этот агрессивный хищник внешне похож на крупного медведя, но сходство это только внешнее. Пожиратель испытывает постоянный голод, любит свежее мясо, передвигается абсолютно бесшумно, а его пасть настолько велика, что зверь способен сожрать мутанта в один присест — подкравшись к добыче, он обычно просто набрасывается на неё и проглатывает целиком. Едкая слюна, пищеварительные ферменты и недостаток воздуха быстро убивают проглоченную жертву. Единственный способ её спасти — убить пожирателя или обратить его в бегство (убегать зверь предпочитает налегке, а потому предварительно опустошает желудок).

Характеристики: телосложение 6, ловкость 4.

Навыки: драка 3, скрытность 4.

Броня: 2.

Оружие: когти (урон 1), громадная пасть (урон 3). Пожиратель может использовать пасть только при атаке исподтишка (см. стр. 84). Если эта атака попадает в цель, пожиратель проглатывает жертву — чтобы освободиться, жертва (или другой персонаж, находящийся в рамках нулевой дистанции) должна пройти встречную проверку силы (-2), и другие персонажи могут при этом помогать (см. стр. 48). Пока жертва не освободится, она будет получать по 1 пункту урона каждый раунд.

ПТИЦЫ-МУСОРЩИКИ

+1

Эти крупные птицы пепельного цвета живут большими группами и имеют привычку атаковать всякого, кто выходит на открытое пространство неподалёку от их гнездовья — птицы-мусорщики набрасываются целой стаей, сразу стремясь добраться до самых уязвимых мест (чаще всего глаз). Мусорщиками этих птиц называют за привычку таскать в гнёзда всякий блестящий хлам, в первую очередь — металлический и стеклянный утиль.

Характеристики: телосложение 7, ловкость 6.

Оружие: когти и когти (урон 1).

Стая: см. стр. 180.

машину. Кроме того, секач отличается крайне дурным нравом: вывести его из себя способен практически что угодно, а вот остановить разбушевавшуюся гору мышц, похоже, может только смерть. Тем не менее секач — не хищник, он всеяден и жрёт практически всё, от падали до съедобных растений.

Характеристики: телосложение 10, ловкость 6.

Навыки: драка 4.

Броня: 8.

Оружие: клыки (урон 3), таран (урон 2). Таран — это атака, в ходе которой секач, используя и действие, и манёвр, перемещается на нулевую дистанцию к любой цели в рамках средней дистанции и немедленно её атакует.

РЫБА-ПАСТЬ

±0

В мутных водах рек и озёр Зоны водится рыба-пасть. Внешний вид её сильно варьируется в зависимости от места обитания: некоторые особи похожи на приплюснутые чешуйчатые брёвна, другие скорее напоминают громадных зубастых угрей, отрастивших длинные акулы плавники. Рыба-пасть нападает на пловцов и даже на путников, подошедших слишком близко к воде, а затем утаскивает их под воду, топит и пожирает.

Характеристики: телосложение 7, ловкость 5.

Навыки: драка 3, проворство 4 (под водой).

Броня: 5.

Оружие: зубастая пасть (урон 2).

Утопление: когда рыба-пасть проводит удачную атаку, она вцепляется в жертву и в начале своего следующего хода утаскивает ту под воду. Находясь под водой, жертва каждый раунд получает по 1 пункту урона (если только жертва не обладает мутацией «человек-амфибия»). Для того чтобы вырваться, жертва должна пройти встречную проверку силы.

СЕКАЧ

±0

Похожее на кабана чудовище, здоровенное, как мутант, и злобное, как десяток переживших громил. Несмотря на относительно короткие ноги, секач способен бегать с поразительной для его веса скоростью, а его могучие клыки могут разорвать на части даже ездовую

СЕКАЧ

СТАЯ КРЫС

+1

Эти костлявые, но на удивление крупные крысы при-
вольно живут на просторах Зоны, нередко сбиваясь
в огромные стаи, и Гниль, которой они пропитаны, де-
лает их сильнее и злее. Крысы достигают почти ме-
тра в длину и питаются всем, что способны разгрызть
их длинные жёлтые зубы.

Характеристики: телосложение 8, ловкость 5.

Оружие: зубы (урон 1).

Стая: см. стр. 180.

Гниль: персонаж, который стал целью атаки крыс (неважно, удач-
ной или нет), получает 1 пункт Гнили.

СТОНОЖКА

±0

Мутировавшее чудовище, которое охотится, нападая
на ничего не подозревающую добычу прямо из-под зем-
ли. Стоножка — это смертоносный хищник толщиной
с хорошее бревно и вдвое длиннее среднего мутанта.
Она передвигается при помощи множества коротких
членистых ножек, а её похожая на воронку пасть усаже-
на несколькими рядами мелких, но очень острых зубов.
Стоножка крайне упряма и всегда сражается до смер-
ти — стратегия «бежать, чтобы выжить» слишком слож-
на для её примитивного сознания.

Характеристики: телосложение 8, ловкость 3.

Навыки: драка 3, скрытность 5 (под землёй), проворство 5 (под землёй).

Броня: —

Оружие: зубастая пасть (урон 2). Если атака стоножки попа-
дает в цель, чудовище вцепляется в жертву лапами и пытается
утащить её под землю. Чтобы вырваться из этой смертельной
хватки, жертва должна пройти встречную проверку силы, и дру-
гие персонажи могут ей в этом помочь. Пока жертва не ос-
вободится, стоножка может атаковать её с модификатором +3
при проверке драки.

13



СТАЯ КРЫС

ТРАВООЕДЫ

+1

Путешествуя по Зоне, можно наткнуться на целые стада относительно мирных травоядных животных — мутировавших овец, коз, свиней и коров. Все они давно одичали и способны напасть, если увидят в путешественнике угрозу для стада. Мясо травоедов — прекрасное дополнение к скудному путевому пайку (см. достоинство «мясник», стр. 66).

Характеристики: телосложение 2–5, ловкость 2–4.

Броня: —

Оружие: рога, зубы, копыта (урон 1).

ХИЩНОЕ ДЕРЕВО

-1

В этом заросшем зеленью месте неестественно тихо и спокойно. Эта рощица — дом хищного дерева, одного из самых страшных и необычных чудовищ Зоны. Внешне оно представляет собой толстый приземистый пенёк с зубастой пастью и венцом из длинных извивающихся щупалец. У подножия пня, среди мощных извилистых корней валяются груды старых костей, черепов и проржавевшего снаряжения — это всё, что осталось от предыдущих жертв.

Однако самой примечательной особенностью этого дерева являются его ходячие плоды, которые могут имитировать внешность и даже речь разумных существ, но не обладают полноценным разумом и не отходят далеко от породившего их растения. Плоды обычно охотятся где-нибудь поблизости, а добытое скормливают вечно голодному материнскому дереву.

Характеристики: телосложение 10, ловкость 6.

Навыки: драка 3.

Броня: 6.

Оружие: щупальца (урон 1, дистанция: ближняя), пасть (урон 3). При атаке щупальцами основные кубики и кубики навыка, которые применяются при проверке драки, можно разделить между любыми целями, находящимися в рамках ближней дистанции. Если атака попадает в цель, щупальце обвивает жертву и тащит её в пасть. Чтобы вырваться, жертва должна пройти встречную проверку силы (другие персонажи могут ей помогать). Хищное дерево может атаковать пастью только схваченную щупальцем цель.

Психический зов: хищное дерево может приманивать жертв при помощи мощных телепатических импульсов. Любой персонаж, оказавшийся в рамках средней дистанции, должен пройти проверку проворства — при провале он получает 1 пункт смятения и должен переместиться ближе к хищному дереву.

Плоды: если психический зов не подействовал, в дело вступают человекообразные плоды хищного дерева. В первоначальном своём состоянии они выглядят как безликие и безволосые светло-зелёные фигуры. Типичный плод обладает показателями силы 3, ловкости 5 и драки 2.

Плод может точно скопировать внешний вид любого человека (или мутанта), запустив ему в мозг особые усики, предназначенные для сбора стволовых клеток. Процедура эта заканчивается смертью жертвы, которая при этом должна находиться в захвате или быть небоеспособной. После этого внешний вид плода становится точной копией внешнего вида жертвы, и распознать фальшивку можно только по безэмоциональному голосу и изрядно обедневшему словарному запасу. Впрочем, как бы плод ни выглядел, на него не действует ни влияние, ни запугивание.

ЦВЕТЫ-УБИЙЦЫ

-1

Всё вокруг, насколько хватает глаз, затянато плющом, усыпанным огромными яркими цветами с мясистыми лепестками и влажно поблёскивающими тычинками и пестиками. Если кто-нибудь попытается пройти сквозь эти заросли, цветы выпустят целое облако пылицы, обладающей сильнейшим седативным эффектом. Когда жертва, потеряв сознание, упадёт на землю, цветы обовьют её петлями усыпанной длинными полыми шипами лозы и высосут из неё всю кровь. Если присмотреться, в самой гуще зелёной растительности ещё можно увидеть останки предыдущих жертв. Где-то там может лежать какой-нибудь артефакт.

Эффект: персонаж, который захочет осмотреть заросли и успешно пройдёт проверку наблюдательности, сумеет заметить белеющие в траве старые кости. Всякий, кто попытается пересечь заросли цветов-убийц, должен пройти проверку проворства. При провале он вдыхает споры и теряет сознание. Каждый раунд жертва получает 1 пункт урона, пока не станет небоеспособной или пока кто-нибудь не вытащит её из зарослей (проверка силы). Нанести урон цветам можно только огнём. Считай, что их общее телосложение равно 10. Когда из-за полученного урона оно снизится до 0, цветы погибнут — через выжженные заросли можно ходить без опаски.

ФЕНОМЕНЫ

Великий апокалипсис потряс самые основы мира. Оружие массового уничтожения и вышедшие из-под контроля научные эксперименты до неузнаваемости изменили лик известной нам природы. Феномены — это общий термин для всех странных, жутковатых и смертоносных опасностей, не связанных с живой природой.

ВАКУУМНЫЙ ПУЗЫРЬ

−1

Неожиданно для самих себя персонажи оказываются в полностью лишённом воздуха пространстве. Совершенно непонятно, как образовался этот вакуумный пузырь и почему окружающий воздух ещё не заполнил эту пустоту — в один прекрасный момент персонажи просто понимают, что не могут говорить и дышать.

Эффект: персонаж, оказавшийся в вакуумном пузыре, должен пройти проверку проворства. При провале он начинает паниковать и остаётся в пузыре до следующего хода. Каждый раунд все находящиеся в пузыре живые существа получают 1 пункт урона. Попытку выбраться из вакуумного пузыря персонаж может повторять каждый ход — она считается действием.

ГНИЛОЙ ВЕТЕР

±0

Гуляющий по Зоне ветер поднимает с земли осевшую было Гниль — воздух заполняется заражённой пылью и зловонными испарениями.

Эффект: каждый персонаж, застигнутый Гнилым ветром, получает 1 пункт Гнили. Кроме того, Гниль заражает всю имеющуюся у них еду и воду — за каждую съеденную или выпитую порцию заражённых припасов персонаж получит ещё по 1 пункту Гнили.



ГРЯЗЕВОЙ ИСТОЧНИК

±0

Эта затянутая клубами тумана земля покрыта большими лужами тёплой жирной грязи. Конечно, дно у этих луж есть, но для того, чтобы перейти любую из них вброд, мутанту придётся пройтись по колено в липкой глинистой жиже. Однако непосредственную опасность здесь представляют горячие подземные источники — один неосторожный шаг, и в воздух ударит мощный фонтан перегретого пара и кипящей воды.

Эффект: персонаж, который успешно пройдёт проверку наблюдательности, заметит пузыри и облака пара, поднимающиеся из некоторых грязевых луж. Для того чтобы миновать область грязевых источников, необходимо пройти проверку знания Зоны — при провале персонаж активирует гейзер. Считай его ситуативной атакой — брось 6 основных кубиков. Каждый Δ , полученный в результате проверки атаки, означает, что жертва получает 1 пункт урона. Броня работает как обычно. Персонаж, который получает хотя бы 1 пункт урона, также получает 1 пункт Гнили. Несмотря на это, грязевой источник обладает одним полезным свойством — вокруг него всегда тепло и можно не бояться даже самых лютых морозов (см. стр. 96).

ГУСТОЙ СМОГ

+1

Землю здесь укутывает густой желтоватый туман. Поначалу он стелется у самых ног, но чем дальше, тем выше становится облако, и вскоре густой смог скрывает путников с головой — глаза начинают слезиться, а рот и нос начинает жечь будто огнём.

Эффект: персонаж, оказавшийся в густом смоге, немедленно получает 1 пункт Гнили. Видимость внутри облака ограничена рамками ближней дистанции. Некоторые хищники любят охотиться в густом смоге — можешь выбрать подходящее чудовище по своему усмотрению. Единственный способ выбраться из смога — это взобраться на достаточно высокий холм или строение и подождать, пока туман рассеется (дб часов).

ИНЕРЦИОННОЕ ПОЛЕ

−1

В отдалении герои замечают чудовище или разумное существо, застывшее на месте, так и не закончив начатое когда-то движение. Если кто-нибудь захочет подойти поближе, те, кто остался на месте, смогут увидеть, как движения их товарища тоже постепенно замедляются. Для того же, кто находится внутри поля, окружающий мир, напротив, столь же постепенно начинает ускоряться. Чем дальше вглубь поля, тем сильнее этот эффект. При желании с тем, кто находится внутри поля, можно даже поговорить, но для него голоса из внешнего мира будут звучать резко, тонко и торопливо, а его голос для тех, кто снаружи — напротив, низко, медленно и тягуче.

Эффект: пребывание на внешних границах поля практически безопасно, но всякий, кто попытается зайти глубже, рискует навсегда застрять во времени и пространстве. Персонаж, который входит в поле (или персонаж, который наблюдает за процессом), может пройти проверку знания Зоны (-1), чтобы осознать грядущую опасность.

КАРСТОВЫЙ ПРОВАЛ

±0

Земля внезапно уходит из-под ног, осыпаясь в огромную дыру, спустившись или провалившись в которую, можно оказаться в каком-то загадочном подземном сооружении Древних.

Эффект: любой, кто окажется достаточно близко к краю провала, должен пройти проверку проворства, чтобы туда не упасть. При провале персонаж получит 1 пункт урона и окажется в подземном сооружении, где его могут поджидать дополнительные опасности — всё что угодно, от чудовищ до Гнили. Выбраться из дыры тоже весьма непросто — обычно для этого может понадобиться ещё одна проверка проворства.

КИСЛОТНЫЙ ДОЖДЬ

+1

С неба падают тяжёлые капли, но в этот раз сверху льётся не вода, а кислота — персонажам игроков лучше поспешить и отыскать укрытие, пока не стало слишком поздно! Обычно кислотный дождь идёт около 6 часов, и после того, как он кончится, в воздухе ещё долго висит тяжёлый химический запах и шипят, медленно высыхая, едкие лужи.

Эффект: любой персонаж, попавший под кислотный дождь, становится целью ситуативной атаки. Количество основных кубиков, которое при этом используется, может варьироваться от 4 до 10 (чаще всего — 6). Каждый  полученный в результате проверки атаки, означает, что жертва получает 1 пункт урона. Броня работает как обычно. Атаки будут повторяться каждый раунд, пока персонаж не найдёт надёжное укрытие — обычно для этого требуется проверка проворства.

МАГНИТНОЕ ПОЛЕ

-1

Остатки какой-то подземной энергетической установки Древних излучают мощнейшее электромагнитное поле. Оказавшись здесь, персонажи немедленно услышат характерное низкое гудение, почувствуют, как электризуются волосы на коже и, конечно же, ощутят, как металлическое снаряжение начинает всё сильнее тянуть к земле.

Эффект: чтобы выбраться за пределы магнитного поля, персонаж, имеющий при себе металлическое снаряжение, должен либо бросить его, либо успешно пройти проверку силы. Персонаж, облаченный в самодельный доспех, не сможет снять его достаточно быстро, а потому должен проходить проверку силы каждый раунд, пока не выберется, — в первом раунде эта проверка будет стандартной (+0), во втором — станет непростой (-1), в третьем — сложной (-2) и т.д. Поле может отключиться в любой момент по желанию ведущего.



МИННОЕ ПОЛЕ

+1

Руины в этом районе испещрены следами от пуль, а земля — воронками от взрывов снарядов. Ходить здесь очень опасно — слишком велик шанс наткнуться на закопанную мину, уцелевшую растяжку или неразорвавшийся снаряд.

Эффект: персонаж, решивший идти через минное поле, должен пройти проверку проворства. При провале в рамках нулевой дистанции от него происходит взрыв мощностью 6 (см. стр. 97).

МИРАЖ

-1

Земля неподалёку от персонажей игроков внезапно подёргивается рябью, расплывается и принимает новый облик. Теперь это место выглядит так, как оно выглядело в эпоху Древних — ни мусора, ни развалин, ни грязи, всё чисто, гладко и аккуратно. Персонажи видят голограмму — чудом уцелевшие остатки старого оборонительного периметра.

Эффект: пробираясь сквозь мираж, герои должны соблюдать осторожность, поскольку под призрачной пеленой голографической проекции до сих пор скрываются невидимые теперь ямы и кучи обломков. Считай, что персонажи находятся в полной темноте (см. стр. 96). Сама проекция — круг 15 метров в диаметре.

НОЧНОЕ СИЯНИЕ

-1

Гигантские разноцветные световые сполохи озаряют ночное небо Зоны. В такие ночи электронные артефакты работают с перебоями или отключаются вовсе. Одни считают ночное сияние дурным предзнамено-

ванием, другие — зарёй Нового мира, ну а третьи — на редкость красивым для Зоны зрелищем. Обычно ночное сияние полыхает в небе всю ночь.

Эффект: пока длится ночное сияние, электронные артефакты (вроде фонарика, магнитофона или видеокамеры) не работают.

Примечание: если этот феномен выпадает на дневное время, значит, сияние появится с наступлением ночи.

ОБЕЛИСК

-1

Посреди пустоши торчит высокий чёрный обелиск, сделанный, судя по всему, из какого-то очень прочного металла. На его безупречной монолитной поверхности нет ни единой щербинки или неровности — судя по всему, неумолимая поступь времени попросту обходит обелиск стороной. Как бы то ни было, это странное сооружение словно источает ауру отчуждения, и каждый, кто приближается к нему, рискует собственным рассудком.

Эффект: излучаемое обелиском поле способно вызывать психоделические галлюцинации. Персонаж, который окажется в рамках средней дистанции от обелиска, должен пройти проверку знания Зоны — при провале он получит 1 пункт смятения.

ОЧАГ ГНИЛИ

±0

Похоже, что всё тихо и безопасно, вокруг никого нет, и можно спокойно идти дальше. Но безопасность эта мнимая — это место насквозь пропитано Гнилью, и способно за считанные минуты убить или искалечить на всю оставшуюся жизнь ничего не подозревающего путника.

Эффект: дай персонажам игроков шанс понять, что им грозит опасность — валяющиеся повсюду мёртвые тела, труба, сочащаяся светящейся зеленоватой дрянью, и т.п. Любой, кто проигнорирует предупреждение и пойдёт дальше, будет получать по 1 пункту Гнили каждую минуту.

ПЕПЕЛЬНАЯ БУРЯ

+1

Сильный ветер поднимает в воздух пепел, скопившийся среди руин. Внутри пепельного облака почти ничего не видно уже на расстоянии вытянутой руки, а висящая в воздухе взвесь жжёт глаза и затрудняет дыхание. Когда ветер стихает, пепел оседает, покрывая всё вокруг тонким слоем серовато-коричневой пыли.

Эффект: путник, который хочет двигаться дальше, пока вокруг бушует пепельная буря, должен пройти проверку выносливости. Провал означает, что ему придётся остановиться и найти укрытие. Обычно буря длится d6 часов.

ПЛЯШУЩИЕ ОГОНЬКИ

±0

В воздухе среди руин или деревьев движутся и мерцают странные пляшущие огоньки. Стоит приблизиться к ним, и они тут же уплывают подальше, словно ощущая чужое присутствие. Огоньки появляются на несколько минут, а затем исчезают так же внезапно, как и появились.

Эффект: эффекта нет, но игрокам об этом знать не обязательно. Персонажи игроков никак не могут взаимодействовать с пляшущими огоньками.

РЕЗКОЕ ПОХОЛОДАНИЕ

±0

Внезапно поднимается ветер, и с неба на землю начинает сыпаться снег. Ветер и снег вскоре стихают так же неожиданно, как и начались, облака и смог над головой рассеиваются, и персонажам выпадает редкая возможность взглянуть в лазурные глубины открытого неба. Однако за это удовольствие приходится платить — температура воздуха резко падает, и в секторе воцаряется лютый мороз. Нужно что-то предпринять, и быстро — любое промедление в таких условиях подобно смерти.

Эффект: персонажи, застигнутые резким похолоданием, должны немедленно пройти проверку выносливости (см. стр. 96). Пока похолодание не прекратится (d6 часов) или пока персонажи не покинут сектор, им придётся проходить проверку выносливости каждые 15 минут. В такой ситуации костёр может спасти жизнь, однако для того, чтобы развести его на таком морозе, понадобятся не только дрова, но и проверка ловкости (без навыка).

Примечание: используй этот феномен только зимой. Летом вместо резкого похолодания приходит тепловая волна (см. ниже).

СВЕТОВЫЕ СТОЛПЫ

±0

На горизонте появляется пара ярких и широких световых лучей, бьющих прямо в ночное небо Зоны. Что испускает эти лучи? Почему они появились именно сейчас? Никто не знает.

Эффект: нет, но пусть персонажи ведущего рассказывают о них всяческие небылицы — мол, это дурное предзнаменование или, скажем, маяк, указывающий путь к Эдему или другому Ковчегу.

ТЕПЛОВАЯ ВОЛНА

±0

Внезапно температура воздуха подскакивает вверх, и над Зоной воцаряется жуткая жара — пот заливает глаза, а дышать становится едва ли не труднее, чем ше-

велиться. Металлические предметы раскаляются и обжигают кожу.

Эффект: персонаж, попавший под тепловую волну, должен пройти проверку выносливости, прежде чем совершить любое физическое действие. Эта проверка выносливости не считается действием, но при провале персонаж получит 1 пункт усталости. Кроме того, под воздействием тепловой волны персонажи должны употреблять по одной порции воды каждый час (а не каждые сутки, как обычно), в противном случае им грозит жажда (см. стр. 95). Тепловая волна обычно длится d6 часов.

Примечание: используй этот феномен только летом. Зимой вместо тепловой волны приходит резкое похолодание (см. выше).

ТОРНАДО

-1

Внезапно, взметая в воздух пыль и пепел, поднимается сильный ветер, и персонажи видят, как неподалёку от них формируется ревуший чёрный смерч — руины, оказавшиеся у него на пути, в мгновение ока превращаются в кучу бешено крутящихся в воздухе обломков. Теперь этот смерч, похоже, твёрдо намеревается поглотить персонажей игроков.

Эффект: персонаж, оказавшийся на пути торнадо, должен пройти проверку проворства, чтобы успеть убраться от него на безопасное расстояние. При провале персонаж становится жертвой атаки (12 основных кубиков, урон 1 за каждый полученный ☼). Укрытие и броня действуют как обычно.

ЭЛЕКТРИЧЕСКАЯ БУРЯ

±0

Небо над Зонай затягивают густые чёрные тучи. В воздухе начинает пахнуть озоном, волосы по всему телу встают дыбом, а на поверхности металлических предметов начинают с треском плясать крохотные искорки. Миг — и между небом и землёй одна за другой начинают сверкать длинные ветвистые молнии. Блеск молний слепит глаза, а из-за грохота громовых раскатов не слышно даже собственного голоса. Электрическая буря длится всего несколько минут, но эти минуты кажутся часами.

Эффект: любой персонаж, попавший в электрическую бурю, становится целью ситуативной атаки. Брось 8 основных кубиков, если жертва стоит на возвышении или имеет при себе металлические предметы, — во всех остальных случаях будет достаточно 4 основных кубиков. Каждый ☼, полученный в результате проверки атаки, означает, что жертва получает 1 пункт урона. Укрытие работает как обычно, но броня от этой атаки не защищает. Атаки будут повторяться каждый раунд, пока персонаж не найдёт надёжное укрытие — обычно для этого требуется проверка проворства.







АРТЕФАКТЫ

Артефакты — это самые ценные сокровища, которые только могут попасться персонажам игроков. Эти исправно функционирующие творения Древних дают им огромное преимущество над другими мутантами, несут Народу новые знания и даже указывают путь к Эдему.

Вся информация, имеющаяся на картах артефактов в Колоде мутантов, продублирована в этой главе, а некоторые особо хитроумные артефакты описаны здесь даже более подробно.

Правила, касающиеся поиска и понимания артефактов, описаны в главе 8.

ПОИСК АРТЕФАКТОВ

Именно ты, ведущий, решаешь, когда и как персонажи игроков найдут артефакт. Когда они исследуют новый сектор Зоны, персонаж-разведчик может пройти проверку разведки, чтобы попытаться отыскать артефакт, но даже в этом случае ты не обязан считаться с тем, что говорят кубики. Более того, ты можешь позволить персонажам находить артефакты в самых неожиданных местах — например, в поселениях или в карманах у какого-нибудь персонажа ведущего.

Используй артефакты не только как награду за исследование неизведанного, но и в качестве инструмента для нагнетания обстановки как в группе персонажей игроков, так и в более крупных сообществах персонажей. Артефакты — очень полезные и чрезвычайно ценные предметы. Однако они не только наделяют

властью, но и делают своего владельца потенциальной целью, причём не только для персонажей ведущего, но и для других героев.

КАРТЫ АРТЕФАКТОВ

Обычно, когда персонаж игрока находит артефакт, игрок либо тянет карту артефакта из Колоды мутантов, либо проходит проверку по таблице артефактов (см. ниже). Если ты хочешь «вписать» найденный артефакт в окружающую обстановку, можешь вытянуть карту самостоятельно, описать подходящие для полученного артефакта декорации и только потом показать игрокам, что же им удалось найти. Третий вариант — ты можешь просто выбрать подходящий артефакт по своему усмотрению.

Название артефакта, как несложно заметить, не упоминается в его описании — это сделано специально для того, чтобы игроки немного поломали голову над тем, что же им удалось найти. Чтобы обыграть этот нюанс, попроси того, кто тянет карту, для начала зачитать только описание, а только потом, когда кто-нибудь из персонажей поймёт, что это, произнести название. Если ты тянешь карты или выбираешь артефакты самостоятельно, поступай точно так же. Главное, помни, что персонажи не знают всего, что знают игроки, — даже если игрок опознает артефакт по описанию, его персонаж может продолжать пребывать в блаженном неведении.

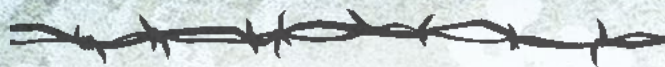


ТАБЛИЦА АРТЕФАКТОВ

Если тебе нужно определить случайный артефакт, но у тебя нет доступа к Колоде мутантов, можешь пройти проверку d666 по этой таблице.

D666	АРТЕФАКТ
111–114	Автомат
115–122	Автомобиль
123–126	Акваланг
131–134	Аккумулятор
135–142	Антидепрессанты
143–146	Арбалет
151–154	Байдарка
155–162	Банка газировки
163–166	Бензопила
211–214	Бинокль
215–222	Бронезилет
223–226	Велосипед
231–234	Видеокамера (магистральный сюжет)
235–242	Гаечный ключ
243–246	Генератор
251–254	Гитара
255–262	Глянцевый журнал
263–266	Граната
311–314	Дневник (магистральный сюжет)
315–322	Духи
323–326	Дымовая пашка
331–334	Зонт
335–342	Изолирующий костюм
343–346	Канистра
351–354	Карта Зоны
355–362	Картина
363–366	Катана
411–414	Ключ-карта (магистральный сюжет)
415–422	Комикс
423–426	Компас
431–434	Композитный лук
435–442	Магнитофон (магистральный сюжет)
443–446	Моторная лодка
451–454	Мотороллер
455–462	Надувной матрас
463–466	Обезболивающее

D666	АРТЕФАКТ
511–514	Обрез
515–522	Охотничья винтовка
523–526	Противогаз
531–534	Психостимуляторы
535–542	Револьвер
543–546	«РЕГЕН»
551–554	Самозарядный пистолет
555–562	Сигнальный пистолет
563–566	Тёмные очки
611–614	Фонарик
615–622	Хоккейный шлем
623–626	Шикарное платье
631–634	Шикарный костюм
635–642	Энергетики
643–666	Пройди проверку ещё раз



СОКРОВИЩНИЦА НОВОГО МИРА

Предполагается, что мутант, которому в руки попадётся артефакт, должен отнести его в Сокровищницу Нового мира, где находка сможет послужить на благо всему Народу. Сегодня мало кто из жителей Ковчега следует этому правилу, но сам принцип по-прежнему существует и по-прежнему двигает прогресс — если сдать артефакт в Сокровищницу, сработает его эффект, который увеличит уровень развития Ковчега на указанную в описании артефакта величину. Используй этот принцип, чтобы поставить персонажей игроков перед нравственной дилеммой. Пусть сами решают, какое из благ для них важнее — личное или всеобщее.

□ АВТОМАТ

Немного заржавевшее, но по-прежнему грозное оружие, способное обрушить на противников настоящий шквал смертоносного свинца. Конечно, патроны слишком ценны, чтобы тратить их столь неосмотрительно, но это и не обязательно — найденный автомат и сам по себе способен обеспечить тебе уважение всего Народа.

Функция: качество +3 при проверках стрельбы. Урон 2, дистанция: дальняя. Оснащён магазином, а это значит, что его не нужно перезаряжать после каждого выстрела. Из него можно вести автоматический огонь (см. стр. 88).

Требования: технология 20.

Эффект: технология +d6, военное дело +d6.

❑ АВТОМОБИЛЬ

Эта ездовая машина заросла грязью и ржавчиной, но хороший железячник способен, пройдя проверку ремесла, оживить давным-давно заглухший мотор. Одной порции топлива или выпивки автомобилю хватит, чтобы проехать один сектор Зоны.

Функция: автомобиль способен перевозить в своём чреве пятерых мутантов, увеличивает вдвое скорость перемещения в сражении, а исследование сектора Зоны на машине занимает вдвое меньше времени, чем пешком. Автомобиль также можно использовать при бегстве с поля боя и для того, чтобы таранить противников. Правила применения транспортных средств в игре описаны на стр. 98. Качество +3, броня 3, прочность 1.

Требования: технология 20.

Эффект: технология +d6.

❑ АКВАЛАНГ

Этот облегчающий резиновый комбинезон оснащён парой смахивающих на лягушачьи лапы ботинок, прозрачной пластиковой маской и немного заржавевшим металлическим цилиндром с лямками, трубками и вентилями.

Функция: качество +3 при проверках проворства под водой. Защищает от ядовитых газов и обеспечивает класс защиты 3 против Гнили (см. стр. 130).

Требования: технология 20.

Эффект: технология +d6.

❑ АККУМУЛЯТОР

Увесистая металлическая штучковина, которую Древние подключали к своим машинам, чтобы те могли работать. Этот, похоже, ещё заряжен...



Функция: используется как источник электроэнергии для некоторых артефактов. Можно перезарядить при помощи генератора (как артефакта, так и проекта).

Требования: технология 10.

Эффект: технология +d6.

❑ АНТИДЕПРЕССАНТЫ

Когда жизнь в Зоне начинает казаться тяжелой и беспроектной, эти крохотные таблетки в пластиковой баночке помогут облегчить твой тяжкий душевный груз.

Функция: приняв таблетку, персонаж немедленно и полностью восстанавливает сниженную из-за стресса эмпатию. К сожалению, в баночке осталось всего d6 таблеток — когда они закончатся, этот артефакт станет бесполезным. Маленький предмет.

Требования: технология 20.

Эффект: —

❑ АРБАЛЕТ

Бесшумное и смертоносное оружие Древних, сделанное из какого-то лёгкого и прочного металла. Гораздо проще в обращении и надёжнее любого лука.

Функция: качество +3 при проверках стрельбы. Урон 1, дистанция: дальняя. Боеприпасами служат стрелы.

Требования: технология 5.

Эффект: технология +1, военное дело +1.

❑ БАЙДАРКА

Эта странная продолговатая лодка, сделанная из лёгкого металла, немного помята, но до сих пор отлично держится на воде. Внутри имеется пара сидений, а на дне лежат два лёгких пластиковых весла.

Функция: байдарка способна перевозить четверых мутантов (два гребца и два пассажира), а исследование прибрежного сектора Зоны с её помощью занимает вдвое меньше времени, чем обычно. Байдарку также можно использовать при бегстве с поля боя по воде (качество +2 при проверке проворства). Прочность 1.

Требования: —

Эффект: технология +1.

АРТЕФАКТЫ И КАРТЫ

Даже если карты артефактов тянут сами игроки, ты можешь заранее убрать из колоды всё, чего, по твоему мнению, там не должно быть. Так, например, ты можешь убрать оттуда карты, имеющие отношение к магистральному сюжету игры: магнитофон, видеокамеру и ключ-карту. Подразумевается, что, обнаружив все три артефакта, персонажи игроков смогут узнать точное местоположение Эдема. Ещё один артефакт, дневник, также содержит кое-какую информацию об Эдеме, но не указывает на его местоположение. Подробнее об этом рассказано в главе 16. Если у тебя нет Колоды мутантов, лучший способ ограничить доступ персонажей игроков к этим артефактам — выбирать артефакты по своему усмотрению.

❑ БАНКА ГАЗИРОВКИ

Жестянка, выкрашенная красной краской и расписанная причудливыми белыми буквами. Внутри находится несколько глотков шипучей и сладкой тёмно-коричневой жидкости, довольно приятной и освежающей на вкус. Стоит признать: в чём в чём, а в напитках Древние определённо знали толк.

Функция: выпив банку газировки, персонаж немедленно восстанавливает до трёх пунктов сниженного из-за урона телосложения. Сразу после этого артефакт становится бесполезным. Маленький предмет.

Требования: технология 10.

Эффект: —

❑ БЕНЗОПИЛА

Это режущее цепное чудовище можно использовать как шумное, но весьма эффективное холодное оружие. Чтобы завести мотор, требуется целый раунд, а за сражение (вне зависимости от его длительности) бензопила потребляет 1 порцию выпивки или горючего.

Функция: качество +2 при проверке драки. Урон 3. Тяжёлый предмет.

Требования: технология 10.

Эффект: технология +d6.

❑ БИНОКЛЬ

Странная металлическая штукавина, собранная из двух застеклённых металлических трубок. Если посмотреть в неё с правильного конца, всё вокруг будет казаться больше и ближе, чем на самом деле. Очень полезно, если хочешь рассмотреть противника издали.

Функция: качество +3 при проверке наблюдательности и разведки. Лёгкий предмет.

Требования: технология 10.

Эффект: технология +d6.

❑ БРОНЕЖИЛЕТ

В этом тяжёлом многослойном жилете уже есть несколько дырок, но он может защитить как от пули, так и от удара.

УТИЛЬ

На просторах Зоны валяется множество вещей Древних, которые не относятся к числу артефактов. Эти вещи называются утилем. Персонажи игроков могут найти их где угодно — ты можешь выбирать находки по своему усмотрению, сообразуясь с окружающей обстановкой, а можешь просто позволить игрокам пройти проверку по таблице случайного утиля в конце книги.

Функция: класс защиты 6 против урона.

Требования: технология 10.

Эффект: технология +d6.

❑ ВЕЛОСИПЕД

Конструкция этой изрядно заржавевшей ездовой машины гениальна в своей простоте — пара колёс, педали и руль. Широкие ребристые шины велосипеда прекрасно приспособлены для езды по Зоне.

Функция: велосипед способен перевозить одного мутанта, увеличивает вдвое скорость перемещения в сражении, а исследование сектора Зоны на велосипеде занимает вдвое меньше времени, чем пешком. Велосипед также можно использовать при бегстве с поля боя. Правила применения транспортных средств в игре описаны на стр. 98. Качество +2, прочность 1.

Требования: технология 10.

Эффект: технология +d6.

❑ ВИДЕОКАМЕРА (МАГИСТРАЛЬНЫЙ СЮЖЕТ)

Чёрное пластиковое устройство размером с кулак. Сбоку имеется короткая зрительная трубка, несколько кнопочек и откидной экран.

Функция: для работы видеокамеры требуется аккумулятор или генератор (либо артефакт, либо проект).

Это устройство способно записывать изображение и звуки — может, там уже что-нибудь записано?

Требования: технология 30.

Эффект: технология +d6.

Примечание: Этот артефакт может привести персонажей игроков в Эдем. Подробности смотри в главе 16.



❑ ГАЕЧНЫЙ КЛЮЧ

Эта тяжёлая металлическая штукавина немного заржавела, но любой железячник с радостью отдаст за неё свою любимую коллекцию утиля. Также неплохо справляется с ролью дубинки.

Функция: качество +3 при проверках ремесла. Качество +2 при проверках драки. Урон 1.

Требования: технология 10.

Эффект: технология +d6.

ДОСТУПНОСТЬ АРТЕФАКТОВ

Не позволяй персонажам слишком быстро обзавестись множеством артефактов. Артефакт — штука редкая и очень ценная. Советуем ограничиться одним-двумя артефактами за игровую встречу. Конечно, артефактами могут обладать и персонажи ведущего, но и здесь не стоит слишком усердствовать — помни, что любые артефакты имеют тенденцию оседать в карманах персонажей игроков. А если персонажам игроков всё-таки удастся прибрать к рукам целую кучу артефактов, помни, что всегда найдутся те, кто попытается их отнять...

□ ГЕНЕРАТОР

Эта тяжёлая, порядком заржавевшая машина на первый взгляд кажется совершенно бесполезной, но искушённый в таинствах технологии железячник с готовностью отдаст за неё свою правую руку. Пои это устройство топливом или выпивкой, и оно будет исправно обеспечивать тебя электричеством.

Функция: может обеспечивать энергией другой артефакт или общественный проект. Потребляет одну порцию выпивки или топлива в день. Тяжёлый предмет.

Требования: технология 20.

Эффект: технология +d6.

□ ГИТАРА

Вдоль этой странной и очень хрупкой деревянной конструкции натянута полдюжины тонких металлических струн. Каким-то чудом ей удалось пережить все превратности апокалипсиса без единой царапины, и прикосновение к струнам по-прежнему заставляет её петь, как и много лет назад.

Функция: научившись играть на гитаре, любой мутант сможет стать звездой вечерних посиделок вокруг костров. Качество +3 при проверках влияния, но только в ситуации, когда у персонажа есть возможность сыграть (и когда это вообще уместно).

Требования: культура 20.

Эффект: культура +d6.

□ ГЛЯНЦЕВЫЙ ЖУРНАЛ

Толстая стопка подпорченных водой разноцветных листов бумаги, которая когда-то была гладкой и блестящей. На обложке и практически на каждой странице изображены Древние. Они улыбаются и выглядят здоровыми и счастливыми. Их жилища роскошны, а ездовые машины сияют и переливаются под светом яркого солнца. В промежутках между картинками втиснуты

плотные столбики крохотных буковок — летопись жизни той ушедшей эпохи, когда никто не знал забот.

Функция: нет. Маленький предмет.

Требования: —

Эффект: культура +d6.

□ ГРАНАТА

Немного проржавевшее, но по-прежнему взрывоопасное металлическое яйцо — нужно только выдернуть чеку, сосчитать до трёх и бросить куда-нибудь в сторону врага. Обращаться с осторожностью!

Функция: мощность взрыва 9, урон 2, дистанция: средняя. Лёгкий предмет. Бросок гранаты — это обычная проверка стрельбы. В случае успеха граната взрывается на расстоянии ближней дистанции от цели; при провале — на расстоянии средней.

Требования: технология 20.

Эффект: технология +d6, военное дело +d6.

□ ДНЕВНИК (МАГИСТРАЛЬНЫЙ СЮЖЕТ)

Потрёпанная записная книжка. Испорченные водой страницы покрыты строчками рукописного текста. Тот, кто знает письмена Древних, без особого труда сможет его прочесть.

Функция: этот артефакт связан с магистральным сюжетом игры (см. главу 16).

Требования: культура 20.

Эффект: культура +d6.

□ ДУХИ

Крошечная бутылочка из толстого резного стекла, внутри которой плещется немного прозрачной жидкости. Если нажать на пробку, бутылочка выпустит в воздух небольшое ароматное облачко — самый прекрасный запах из всех, что тебе доводилось вдыхать.

Функция: качество +2 при проверках влияния. Маленький предмет.

Требования: культура 10.

Эффект: культура +d6.

□ ДЫМОВАЯ ШАШКА

Стоит выдернуть чеку, и этот слегка помятый металлический цилиндр начнёт испускать клубы жирного чёрного дыма. Под его прикрытием можно запросто сбежать с поля боя, если сражение складывается не в твою пользу.

Функция: если хочешь сбежать с поля боя, можно использовать дымовую шашку вместо проверки проворства. При желании можешь даже сначала пройти проверку и тут же использовать дымовую шашку, если проверка окажется неудачной.

Требования: технология 10.

Эффект: технология +1, военное дело +1.

☐ ЗОНТ

Одним простым движением это устройство из ткани и тонких металлических спиц можно превратить в надёжное переносное укрытие против Гнили и кислотных дождей.

Функция: класс защиты 3 против Гнили (см. стр. 130).

Требования: технология 10.

Эффект: технология +d6.

☐ ИЗОЛИРУЮЩИЙ КОСТЮМ

Свободный комбинезон с капюшоном, сделанный из плотной ярко-жёлтой ткани. Он довольно грязный и порядком изношенный, но всё ещё целый.

Функция: класс защиты 6 против Гнили (см. стр. 130).

Требования: технология 10.

Эффект: технология +d6.



☐ КАНИСТРА

Немного заржавевшая, но ещё целая канистра, доверху наполненная вонючим топливом. Этим топливом можно напоить ездовую машину, а можно с его помощью сжечь целую кучу врагов.

Функция: это топливо можно перелить в бак ездовой машины (см. стр. 98, количество топлива определяет ведущий, но мы рекомендуем не меньше пары десятков порций) или использовать как оружие. Во втором случае нужно просто поджечь вставленную в горлышко канистры тряпку и бросить в противника. Сам бросок — это проверка силы. В случае успеха канистра взрывается на расстоянии ближней дистанции от цели; при провале — на расстоянии средней. Мощность взрыва 6, урон 1, дистанция: средняя.

Требования: технология 10.

Эффект: технология +1.

☐ КАРТА ЗОНЫ

Эта изорванная и выцветшая карта изображает Зону так, как она выглядела в эпоху Древних. Бесценная находка для любого разведчика и для всего Народа в целом.

Функция: качество +3 при проверках разведки. Маленький предмет.

Требования: культура 10.

Эффект: культура +d6.

☐ КАРТИНА

Большой раскрашенный холст в деревянной раме. На холсте изображён худой человек, который стоит на мосту, держится руками за лицо и кричит. Определённо, Древние были очень странным народом. Артефакт не имеет практической ценности, но его всегда можно повесить на стену в своей берлоге или отдать в Сокровищницу Нового мира.

Функция: нет.

Требования: —

Эффект: культура +d6.

☐ КАТАНА

В разошедшихся ножнах скрывается длинный, узкий, слегка изогнутый клинок. Он удобно лежит в руке, а его лезвие до сих пор сохранило свою остроту.

Функция: качество +3 при проверках драки. Урон 2.

Требования: —

Эффект: культура +d6.

☐ КЛЮЧ-КАРТА (МАГИСТРАЛЬНЫЙ СЮЖЕТ)

Обшарпанная и грязная карточка из пожелтевшего пластика. На одной стороне выдавлена надпись «Ключ-карта тип VII», на другой виднеются едва различимые буквы «Служба безопасности проекта „Эдем“».

Функция: карточки вроде этой Древние использовали для того, чтобы открывать запертые двери. Осталось только выяснить, где дверь, которую открывает эта карточка. Маленький предмет.

Требования: технология 20.

Эффект: технология +d6.

Примечание: Этот артефакт может привести персонажей игроков в Эдем. Подробности смотри в главе 16.

☐ КОМИКС

Книжица из сшитых вместе пожелтевших листов древней бумаги. Бумага очень ветхая, так что переворачивать страницы следует очень осторожно. Внутри книжицы полно картинок, на которых изображены задорно дерущиеся друг с другом мускулистые мужчины и женщины в облегающих разноцветных костюмах — похоже, Древние просто обожали носить странную одежду.

Функция: нет. Маленький предмет.

Требования: —
Эффект: культура +d6.

□ КОМПАС

Круглая пластиковая коробочка с делениями и небольшой двухцветной стрелкой, всегда указывающей в одном направлении. Древние использовали такие штуковины, чтобы знать, куда идти.

Функция: качество +2 при проверках разведки.

Требования: технология 10.

Эффект: технология +d6.

□ КОМПЗИТНЫЙ ЛУК

Железячники Ковчега, конечно, тоже умеют делать луки, но не такие, как этот, — неведомые материалы Древних и совершенство конструкции делают его очень надёжным и точным оружием.

Функция: качество +2 при проверках стрельбы. Урон 1, дистанция: дальняя. Лёгкий предмет. Боеприпасами служат стрелы.

Требования: —

Эффект: технология +1, военное дело +1.



□ МАГНИТОФОН (МАГИСТРАЛЬНЫЙ СЮЖЕТ)

Порядком обшарпанное и пожелтевшее пластиковое устройство с полудюжиной кнопок, парой колёсиков и откидывающейся крышечкой на лицевой стороне. Под крышечкой прячется ещё одна пластиковая коробочка поменьше, с двумя сквозными отверстиями посередине. Сверху прикручен выдвижной металлический прут.

Функция: для работы магнитофону требуется аккумулятор или генератор (либо артефакт, либо проект). На кассете записана музыка Древних, а встроенное в магнитофон радио может принимать радиосигналы, если их, конечно, ещё есть кому передавать...

Требования: технология 20.

Эффект: технология +d6, культура +d6.

Примечание: этот артефакт может привести персонажей игроков в Эдем. Подробности смотри в главе 16.

□ МОТОРНАЯ ЛОДКА

Несмотря на царапины, грязь и вмятины на корпусе, эта штука всё ещё способна держаться на плаву. На корме у неё имеется подвесной мотор — железячник может пройти проверку ремесла и попытаться его оживить. Одной порции топлива или выпивки моторной лодке хватит, чтобы проплыть один сектор Зоны.

Функция: моторная лодка способна перевозить шестерых мутантов (рулевой/гребец и пять пассажиров), увеличивает вдвое скорость перемещения в сражении, а исследование прибрежных секторов Зоны на лодке занимает вдвое меньше времени, чем обычно. Её также можно использовать при бегстве с поля боя по воде и для того, чтобы таранить плывущих противников. Правила применения транспортных средств в игре описаны на стр. 98. Качество +3, прочность 2.

Требования: технология 20.

Эффект: технология +d6.

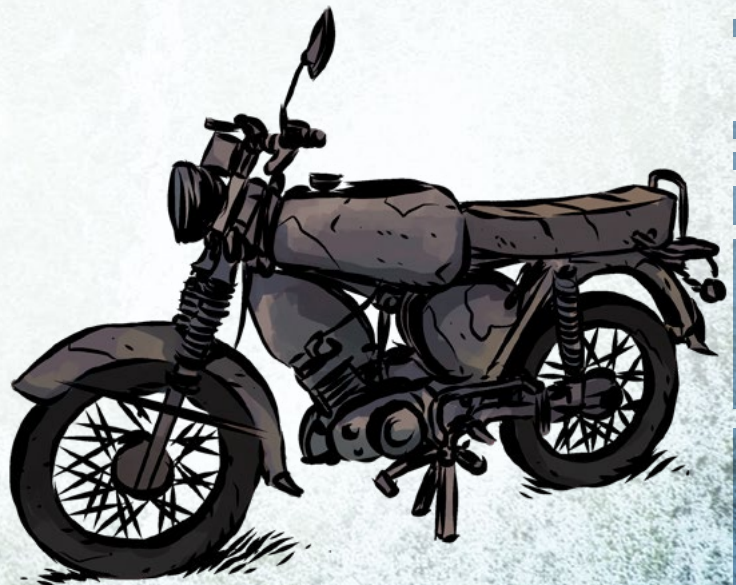
□ МОТОРОЛЛЕР

Два колеса, простецкий двигатель и умеренно проржавевший руль — идеальная ездовая машина для Зоны. Хороший железячник может пройти проверку ремесла и оживить давным-давно заглохший мотор. Одной порции топлива или выпивки мотороллеру хватит на два сектора Зоны.

Функция: мотороллер способен перевозить двоих мутантов, увеличивает вдвое скорость перемещения в сражении, а исследование сектора Зоны на мотороллере занимает вдвое меньше времени, чем пешком. Мотороллер также можно использовать при бегстве с поля боя и для того, чтобы таранить противников. Правила применения транспортных средств в игре описаны на стр. 98. Качество +2, прочность 1.

Требования: технология 10.

Эффект: технология +d6.



□ НАДУВНОЙ МАТРАС

Эта воздушная кровать Древних немного запахла и поистерлась, да и надуть её весьма непросто (особенно если не знать как), но спать на ней — ни с чем не сравнимое удовольствие.

Функция: надувной матрас позволяет полностью восстановить смекалку персонажа всего за час крепкого сна, а не за четыре, как обычно (см. стр. 92).

Требования: технология 10.

Эффект: технология +d6.

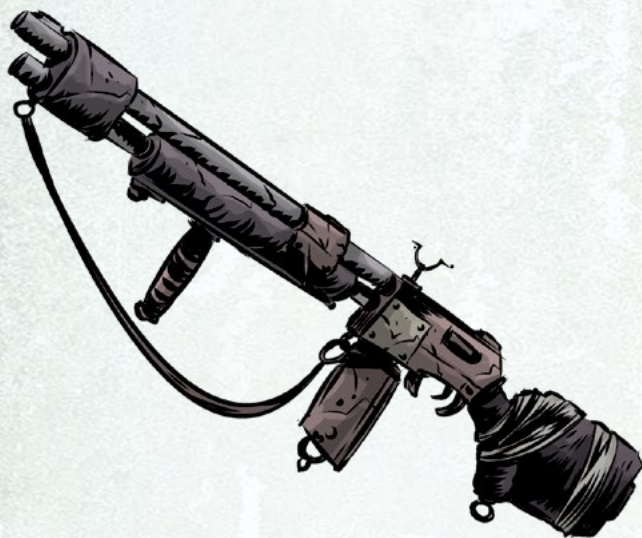
□ ОБЕЗБОЛИВАЮЩЕЕ

Эти таблетки способны быстро приглушить боль от ран и сильных ушибов.

Функция: приняв таблетку, персонаж немедленно и полностью восстанавливает сниженное из-за урона телосложение (против травм обезболивающее не помогает). К сожалению, в баночке осталось всего d6 таблеток — когда они закончатся, этот артефакт станет бесполезным. Маленький предмет.

Требования: технология 20.

Эффект: —



□ ОБРЕЗ

Увесистое, но на удивление удобное ружьё со сплюснутым прикладом и парой укороченных стволов. Особенно эффективно это оружие в ближнем бою — вряд ли хоть один мутант в здравом уме захочет испытать на себе его грозную мощь.

Функция: качество +3 при проверках стрельбы. Урон 3, дистанция: средняя. Двустольное (см. стр. 87).

Требования: технология 10.

Эффект: технология +d6, военное дело +1.



□ ОХОТНИЧЬЯ ВИНТОВКА

Это длинноствольное оружие Древних покрыто ржавчиной и царапинами, но его дальностью, точность и огневая мощь по-прежнему внушают благоговение.

Функция: качество +2 при проверках стрельбы. Урон 2, дистанция: дальняя. Оснащена магазином, а это значит, что её не нужно перезаряжать после каждого выстрела.

Требования: технология 10.

Эффект: технология +d6, военное дело +1.



□ ПРОТИВОГАЗ

Эта потёртая резиновая маска с круглыми стеклянными глазами и жестяной банкой на месте рта плотно прилегает к лицу и надёжно фиксируется на затылке. Годы сильно потрепали её, однако она до сих пор работает.

Функция: защищает от ядовитых газов и обеспечивает класс защиты 3 против Гнили. Лёгкий предмет.

Требования: технология 10.

Эффект: технология +d6.

❑ ПСИХОСТИМУЛЯТОРЫ

Эти таблетки выглядят непримечательно, но стоит выпить одну из них, и твои чувства обострятся до предела, а восприятие будет способно уловить любую деталь. Правда, заснуть после этого будет непросто.

Функция: приняв таблетку, персонаж немедленно и полностью восстанавливает сниженную из-за смятения смекалку. К сожалению, в баночке осталось всего d6 таблеток — когда они закончатся, этот артефакт станет бесполезным. Маленький предмет.

Требования: технология 20.

Эффект: —



❑ РЕВОЛЬВЕР

Это тяжёлое оружие из воронёной стали лежит в руке как влитое. Оно немного заржавело, но его простой и надёжный механизм до сих пор работает как новый.

Функция: качество +3 при проверках стрельбы. Урон 2, дистанция: средняя. Оснащён барабаном, а это значит, что его не нужно перезаряжать после каждого выстрела.

Требования: технология 10.

Эффект: технология +d6, военное дело +1.

❑ «РЕГЕН»

Короткий оранжевый цилиндр с кнопкой на одном конце и острой выдвижной иглой на другом. Напечатанный на боку цилиндра текст почти стёрся, но слово «РЕГЕН» различимо до сих пор.

Функция: прозрачная жидкость внутри этого автоматического инъектора — легендарное лекарство под названием «РЕГЕН». Вколов его, мутант разом избавится от всех имеющихся у него неизлечимых повреждений (см. стр. 70), сохранив при этом все свои мутации. В шприце содержится только одна доза препарата. Маленький предмет.

Требования: технология 30.

Эффект: —

❑ САМОЗАРЯДНЫЙ ПИСТОЛЕТ

Это лёгкое и компактное оружие можно запросто спрятать в рукаве — самое то в гуще какой-нибудь отчаянной схватки.

Функция: качество +2 при проверках стрельбы. Урон 2, дистанция: средняя. Оснащён магазином, а это значит, что его не нужно перезаряжать после каждого выстрела. Лёгкий предмет.

Требования: технология 10.

Эффект: технология +d6, военное дело +1.

❑ СИГНАЛЬНЫЙ ПИСТОЛЕТ

Тяжёлый однозарядный пистолет с необычным патроном в стволе. Можно выстрелить только один раз — обычные патроны для этого пистолета не годятся.

Функция: если выстрелить в воздух, ракету будет видно за несколько секторов. Качество +2 при проверках стрельбы. Урон 2, дистанция: средняя.

Требования: технология 10.

Эффект: технология +d6.





❑ ТЁМНЫЕ ОЧКИ

Отличные очки с затемнёнными стёклами. Немного поцарапаны, но по-прежнему непроницаемы для чужих глаз — очень полезно во время важных переговоров.

Функция: качество +2 при проверках влияния и запугивания. Маленький предмет.

Требования: —

Эффект: культура +1.

❑ ФОНАРИК

Свет этого мощного портативного устройства способен рассеять даже туманный сумрак ночной Зоны.

Функция: нейтрализует эффект темноты (см. стр. 96) в рамках средней дистанции, позволяя без помех проходить проверки стрельбы и наблюдательности. Для работы фонарика требуется аккумулятор или генератор (либо артефакт, либо проект).

Требования: технология 10.

Эффект: технология +d6.

❑ ХОККЕЙНЫЙ ШЛЕМ

Древнее защитное приспособление из ярко-синего пластика. Немного поцарапано и изрядно поношено, но всё ещё способно защитить голову от удара.

Функция: обеспечивает класс защиты 3 против урона.

Требования: —

Эффект: технология +1.

❑ ШИКАРНОЕ ПЛАТЬЕ

Широкий и длинный кусок тончайшей древней ткани, мягкой и яркой, несмотря на пятна и въевшуюся грязь. Верхняя часть платья оставляет спину открытой, а нижняя стесняет движения и путается в ногах. Одежда не самая практичная, но, несомненно, очень красивая.

Функция: качество +2 при проверках влияния. Когда надето, не занимает места в перечне снаряжения.

Требования: культура 10.

Эффект: культура +d6.

❑ ШИКАРНЫЙ КОСТЮМ

Набор роскошной одежды, состоящий из чёрного пиджака, чёрных брюк и белой рубашки. На шее зачем-то болтается длинный кусок помятой ткани. Одетый в этот костюм мутант будет выглядеть чрезвычайно впечатляюще.

Функция: качество +2 при проверках влияния. Когда надет, не занимает места в перечне снаряжения.

Требования: культура 10.

Эффект: культура +d6.

❑ ЭНЕРГЕТИКИ

Если ты устал, таблетки из этой баночки мигом вдохнут в тебя мощный заряд энергии.

Функция: приняв таблетку, персонаж немедленно и полностью восстанавливает сниженную из-за усталости ловкость. К сожалению, в баночке осталось всего d6 таблеток — когда они закончатся, этот артефакт станет бесполезным. Маленький предмет.

Требования: технология 20.

Эффект: —

ДРУГИЕ АРТЕФАКТЫ

В этой книге описано 50 артефактов. Учитывая, что в среднем персонажам игроков будет доставаться по одному-два артефакта за игровую встречу, даже этого запаса вам хватит надолго. В дополнениях, конечно, будут описаны новые артефакты и, естественно, никто не мешает тебе придумывать свои собственные — главное, не перестарайся и не сделай их слишком уж мощными.

ОРУЖИЕ И ТРАНСПОРТНЫЕ СРЕДСТВА

Оружие и транспортные средства — это наиболее желанные и ценные виды артефактов Нового мира. Некоторые из них описаны выше и на картах артефактов.

Их полный перечень и параметры можно найти в двух приведённых ниже таблицах.

Качество: обозначает количество кубиков снаряжения, которое ты получишь, если персонаж применит оружие или транспортное средство по назначению (проверка стрельбы или драки в случае с оружием, проверка проворства или драки — во время тарана — в случае с транспортными средствами). Обрати внимание, что не все транспортные средства годятся для того, чтобы таранить ими противников, — у них в столбце «качество» стоит звёздочка (*).

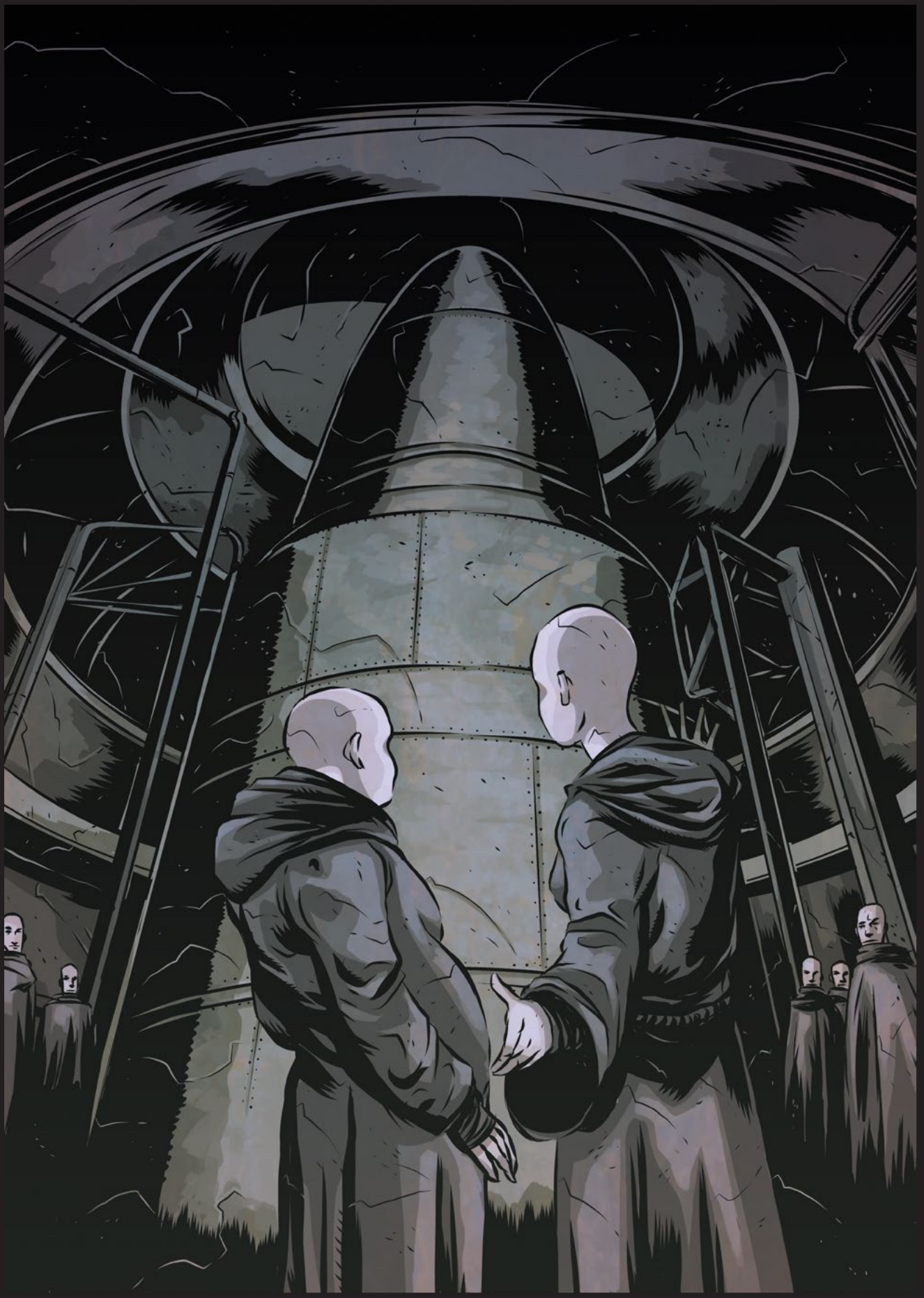
Прочность: количество пунктов урона, которое транспортное средство должно получить, чтобы его показатель качества снизился на один пункт.

Броня: класс защиты, который транспортное средство обеспечивает всем своим пассажирам.

Места: количество пассажиров (включая водителя), которое способно вместить транспортное средство.

ОРУЖИЕ	КАЧЕСТВО	УРОН	ДИСТАНЦИЯ	СВОЙСТВА
Автомат	+3	2	Дальняя	Автоматический огонь, магазин
Арбалет	+3	1	Дальняя	
Бензопила	+2	3	Нулевая	Тяжёлое
Катана	+3	2	Нулевая	
Композитный лук	+2	1	Дальняя	
Обрез	+3	3	Средняя	Двуствольное
Охотничья винтовка	+2	2	Дальняя	Магазин
Револьвер	+3	2	Средняя	Магазин
Самозарядный пистолет	+2	2	Средняя	Магазин, лёгкое
Сигнальный пистолет	+2	2	Средняя	

ТРАНСПОРТНОЕ СРЕДСТВО	КАЧЕСТВО	БРОНЯ	ПРОЧНОСТЬ	МЕСТА
Автобус	+2	3	5	40
Автомобиль	+3	3	2	5
Багги	+2	2	2	3
Байдарка	+2*	—	1	4
Велосипед	+2*	—	1	1
Грузовик	+2	6	5	4
Корабль (см. стр. 113)	+1*	6	20	50
Моторная лодка	+3	1	2	6
Мотороллер	+2	—	1	2
Мотоцикл	+3	—	1	2
Паровая повозка (см. стр. 115)	+1	3	3	10
Поезд (см. стр. 115)	+1*	3	15	50





ОСОБЫЕ СЕКТОРЫ ЗОНЫ

В этой главе описано пять особых секторов, которые ты можешь разместить в любом квадрате Зоны. В каждом из них есть перечень и описание персонажей ведущего и сюжетных конфликтов, в которых смогут принять участие персонажи игроков.

Изначально особые секторы не имеют друг к другу никакого отношения, но ты, конечно, можешь выстраивать между ними любые сюжетные связи по собственному усмотрению. Некоторые из особых секторов имеют отношение к картам угроз (см. главу 10), а кое-где даже есть возможность узнать местоположение Эдема. Карты особых секторов представлены в двух видах:

- ❑ Карта для ведущего снабжена небольшими врезками, описывающими самые важные области сектора.
- ❑ На карте для игроков этих врезок нет — её можно спокойно показывать игрокам сразу после того, как их персонажи окажутся в особом секторе. Карты для игроков собраны в конце этой главы. Кроме того, их можно бесплатно скачать с сайта «Студии 101».

ЗА ГЛОТОК ВОДЫ

Нехватка еды и чистой воды — одна из вездесущих угроз мира игры «Мутанты. Точка отсчёта», и этот особый сектор посвящён второму из этих жизненно важных ресурсов. Где-то на просторах Зоны затерян

богатейший источник чистой воды, в котором столь отчаянно нуждается Народ Ковчега (и другие группировки Зоны).

Этот сектор рекомендуется использовать в самом начале кампании, поскольку он знакомит игроков сразу с несколькими центральными аспектами игры: нехваткой ресурсов, упырями и поисками Эдема. Более того, этот особый сектор можно использовать в качестве отправной точки для всей кампании в целом (см. врезку ниже).



ВВОДНОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ

Сектор «За глоток воды» прекрасно подходит в качестве вводного приключения. В этом случае игра начинается не в Ковчеге, а сразу во время вылазки в Зону. Выбери сектор в 5–6 квадратах от Ковчега — именно там персонажи игроков и окажутся в начале игры. Не забудь добавить к ним в группу одного-двух персонажей ведущего. Если среди персонажей игроков нет ни одного собачника или обладателя мутации «звериный нюх», позаботься о том, чтобы персонажи ведущего восполнили этот недостаток. Для начала можешь зачитать или пересказать своими словами приведённый ниже текст.

«Наиболее ценный ресурс из всех возможных — чистую воду — в Ковчеге всегда воспринимали как должное, как нечто неисчерпаемое, но некоторое время назад этот источник жизни начал иссякать. Народ стал нервничать, и многих охватил страх. Две недели тому назад босс N [вставьте сюда имя одного из боссов, с которыми персонажей игроков связывают те или иные взаимоотношения] решил снарядить экспедицию в Зону, чтобы обследовать древние руины, где, по утверждениям разведчиков, находятся запасы воды, которых всему Народу хватит до скончания дней. Они называют это место Водяным Заводом. Проблема в том, что это место кишит упырями, а от экспедиции вот уже много дней нет никаких новостей. Два дня назад босс N отправил на поиски первой экспедиции новую группу добровольцев. Эти добровольцы — вы, и вот уже два дня вы с переменным успехом бредёте через Зону. За это время вы умудрились попасть под кислотный дождь, отбиться и сбежать от целой стаи здоровенных крыс и спрятаться в развалинах от банды упырей. Сегодня — утро третьего дня, и вы наконец видите перед собой тёмную громадину Водяного Завода...»



КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ

Посреди бесплодной пустоши раскинулось царство громадных цистерн, толстых труб и ржавого металла, в самом центре которого возвышается колоссальная бетонная башня, уцелевшая, несмотря на минувшие десятилетия. Подобравшись поближе, персонажи игроков поймут, что Водяной Завод стоит на крошечном островке посреди затянутого туманом озера (или залива — в зависимости от того, где именно ты разместил этот сектор). Густо заросший травой остров находится примерно в 100 метрах от берега — помимо цистерн и труб с берега можно разглядеть несколько невысоких полуразрушенных строений.

В эпоху Древних это место было водоочистным комплексом — весь остров буквально пронизан тоннелями и подземными резервуарами, наполненными водой, в той или иной степени заражённой Гнилью. Благодаря обосновавшимся на острове упырям (см. ниже) комплекс до сих пор работает и исправно наполняет озеро чистой водой.

Вода в озере кажется тёмной, а его поверхность обильно затянута ряской, но уровень Гнили в ней чрезвычайно низок и практически безвреден для организма (проверка знания Зоны позволит это понять). Кроме того, озеро очень мелкое — не более метра в глубину, — так что персонажам игроков даже не нужно будет мастерить или искать лодку, чтобы перебраться на другой берег (конечно, самим игрокам об этом знать совсем

не обязательно). Озеро не замерзает даже зимой, поскольку поток очищенной воды с Завода всегда поддерживает в нём температуру выше нуля.

Дымовая труба. На верхушке этой сорокаметровой трубы находится гнездо гарпии (см. ниже) — довольно внушительная конструкция из сухих веток и металлического утиля. В гнезде до сих пор находятся останки последней трапезы громадной птицы: тела разведчика Воргана и неизвестной женщины (см. ниже). Взобраться наверх можно при помощи узкой ржавой лестницы — если воспользоваться ей, она обеспечит качество +1 при проверке проворства.

Центр управления. Внутри этого приземистого строения, сваренного из гофрированной листовой стали, находится центр управления комплексом, уставленный пыльными компьютерными терминалами и давно ослепшими мониторами. Время от времени терминалы пищат и мигают лампочками, сигнализируя о том, что комплекс до сих пор работает. Внутри этого здания скрываются от упырей сильно потрёпанные остатки первой экспедиции. Они забаррикадировали двери и окна мебелью и другим тяжёлым хламом и готовы подстрелить любого, кто покажется в поле их зрения.

В подвале центра управления находится тяжёлая металлическая дверь, за которой начинаются тоннели, ведущие к цистернам.

Цистерны. Длинная анфилада просторных подземных помещений, в которых установлены гулко kloкочущие цистерны с водой разной степени очистки. В паутине лестниц и галерей над цистернами упыри (см. ниже) устроили целый городок из досок, старого брезента, палаток и гамаков.

Внутри самой большой цистерны с водой обитает огромная живая куча (см. стр. 208). Упыри поклоняются чудовищу как божеству и совершают в его честь жертвоприношения.

Тоннели. Подземные служебные тоннели пронизывают весь остров, и живущие на Заводе упыри успели выучить каждый их закоулок. Один из этих тоннелей ведёт из центра управления в залы с цистернами, но перепуганные мутанты из первой экспедиции так и не осмелились туда спуститься. Двери, ведущие в эти тоннели, можно открыть и закрыть, успешно пройдя проверку силы.

ОБСТАНОВКА

Когда наступил конец света, очистной комплекс продолжил работу благодаря наличию собственной системы энергообеспечения и усилиям оставшихся на пред-

ЗНАКОМЫЕ ПЕРСОНАЖИ ИГРОКОВ?

Если хочешь, можешь заменить одного или нескольких персонажей ведущего из первой экспедиции персонажами, с которыми герои состоят в тех или иных отношениях — это добавит в игру массу интересных нюансов. Если эти персонажи появятся в игре в первый раз, можешь просто переименовать любого из троих выживших мутантов и использовать его параметры.

приятии рабочих. Запасы чистой воды позволили им выжить, но от Гнили их не защитили даже толстые стены комплекса, и потомки рабочих стали теми, кого Народ называет упырями. Эта банда очень дорожит своей территорией, а их лидер, упырь по имени Латрелл, рассматривает любого незваного гостя как потенциальную угрозу.

Первая экспедиция Ковчегу навралась на неприятности сразу же — живущая на дымовой трубе гарпия напала и утащила в своё гнездо лидера экспедиции, разведчика Воргана, а выстрелы привлекли внимание упырей, которые немедленно атаковали вооружённых незнакомцев. В результате короткого, но кровопролитного сражения мутанты сумели отступить и забаррикадироваться внутри центра управления Водяным Заводом. В данный момент уцелевшие члены экспедиции слишком напуганы для того, чтобы предпринимать решительные действия, а упыри выжидают и готовятся покончить с угрозой одним решительным ударом.

ОБИТАТЕЛИ

Сегодня на острове проживает около 50 упырей — половина взрослых и половина детей. Большинство упырей соответствуют параметрам типичного упыря со стр. 179; на общем фоне выделяется только их лидер, Латрелл (его параметры приведены ниже). Добравшись до острова, первая экспедиция понесла тяжёлые потери: Воргана, командира, растерзала гарпия, ещё двое были убиты упырями. Трое выживших — Нельма, Грит и Лямбда — напуганы и крайне враждебно настроены по отношению к упырям.

Нельма. После гибели Воргана громила по имени Нельма стала неофициальным лидером группы. Она руководствуется исключительно интересами босса N и не готова прислушиваться даже к разумным доводам. Она твёрдо намерена достать снаряжение Воргана

из гнезда на дымовой трубе и прогнать упырей с острова. Прибытие персонажей игроков она рассматривает как шанс добиться и того, и другого. Нельма — очень высокая и очень мускулистая женщина, настоящая великанша, а на её безволосой голове красуется крупный бутристый нарост.

Характеристики: телосложение 5 (на момент встречи 4), ловкость 3, смекалка 2, эмпатия 3.

Навыки: запугивание 3, драка 3, сила 1.

Мутации: человек-зверь.

Снаряжение: самодельный топор, 2 патрона.

Грит. Грит был рабом Воргана и теперь подчиняется Нельме, но исключительно потому, что больше особо некому. Грит — ходячий скелет и мечтает о том, чтобы сбежать из Ковчегу и найти местечко поприятнее. Если персонажи игроков сделают всё правильно, они смогут переманить его на свою сторону.

Характеристики: телосложение 3, ловкость 4 (на момент встречи 3), смекалка 2, эмпатия 3.

Навыки: стойкость 3, выносливость 2, драка 1.

Мутации: психокинез.

Снаряжение: шипованная бита.

Лямбда. Железячница Лямбда носит потёртый синий комбинезон, карманы которого под завязку набиты всевозможным утилем. Она восхищена чудесами технологии Древних и непременно хочет узнать секрет очистки воды от Гнили. Лямбда тоже хочет прогнать упырей с острова, но готова передумать, если персонажи предложат разумную альтернативу.

Характеристики: телосложение 2, ловкость 2, смекалка 5, эмпатия 3.

Навыки: ремесло 3, понимание 2, лечение 1.

Мутации: живой магнит.

Снаряжение: трёхствольный самодельный пистолет, 5 патронов.

Латрелл. Латрелл — лидер банды упырей, которые называют себя Очистителями. Латрелл — яркий приверженец древних традиций: ежеутренней проверки качества воды во всех цистернах при помощи лакмусовой бумажки, ежедневной чистки водных фильтров и ежевечернего омовения в цистерне 3-А. Латрелл искренне верит, что именно соблюдение традиций помогло Очистителям выжить, и если следовать им и дальше, то всё будет идти своим чередом. Незваные гости на острове не приветствуются, однако Латрелл отнюдь не фанатик — он готов идти на диалог, и персонажи игроков

ВОДЯНОЙ ЗАВОД

могут попытаться решить дело миром. Если предложить ему взамен что-нибудь равноценное, он даже согласится снабжать водой Ковчег. Выбираясь на поверхность, Латрелл, как и все Очистители, закутывается в потрёпанную пластиковую накидку и надевает самодельную защитную маску.

Характеристики: телосложение 3, ловкость 3, смекалка 5, эмпатия 3.

Навыки: драка 2, стрельба 3, проворство 2, влияние 2.

Снаряжение: самодельный нож, самодельный лук, 7 стрел, лакмусовые бумажки, дырявый гидрокостюм.

Примечание: несмотря на защитную одежду, упырь, находящийся под воздействием прямого солнечного света, каждый час получает 1 пункт урона.

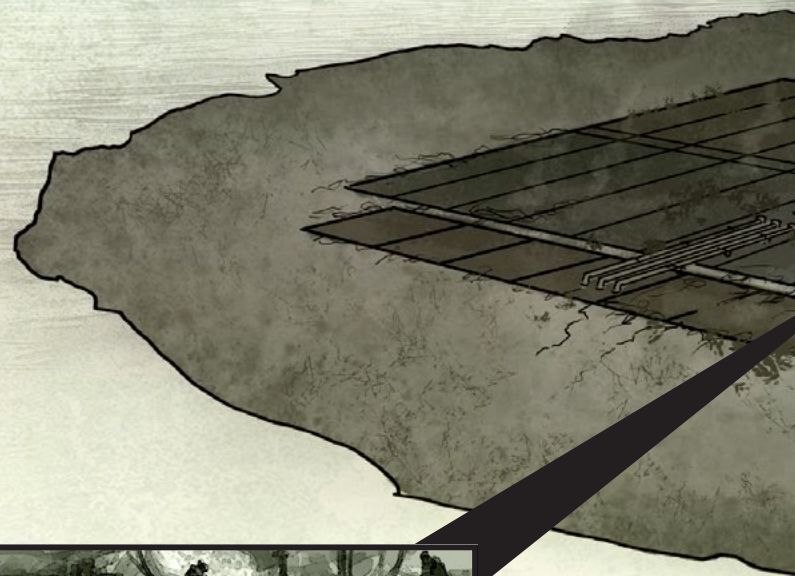
Гарпия. Эта гигантская птица свила гнездо на вершине старой дымовой трубы, но большую часть времени она охотится где-то в Зоне, а потому её гнездо почти всегда пусто. Параметры гарпии см. на стр. 181.

Живая куча. В одном из отстойников в зале с цистернами обитает огромная живая куча с начальным телосложением 10. В остальном параметры чудовища идентичны тем, что описаны на стр. 182. Упыри называют живую кучу Ужасом Глубин, поклоняются чудовищу как божеству и раз в неделю приносят ему в жертву животных.

Узница башни. В гнезде гарпии целая куча добела обглоданных костей, относительно свежий труп разведчика Воргана и один на удивление хорошо сохранившийся скелет, облачённый в комбинезон со странными нашивками. Персонаж, который осмотрит его и пройдёт проверку знания Зоны, поймёт, что кости принадлежат молодой женщине, причём человеку, а не мутанту. В кармане комбинезона можно найти подпорченный водой и заляпанный засохшей кровью блокнот. Это дневник — артефакт, на страницах которого говорится об Эдеме. Подробнее об этом можно узнать в главе 16.

СНАРЯЖЕНИЕ И АРТЕФАКТЫ

- ❑ У членов первой экспедиции не осталось воды и еды — они уже начали понемногу отчаиваться.
- ❑ В гнезде гарпии, среди окровавленных останков разведчика Воргана, герои смогут отыскать его двуствольную самодельную винтовку (качество +2), шесть патронов, три порции еды (старые консервы), пять порций чистой воды (в пластиковых бутылках) и один случайный артефакт.
- ❑ На теле таинственной женщины из гнезда гарпии герои смогут отыскать ещё один артефакт — дневник.

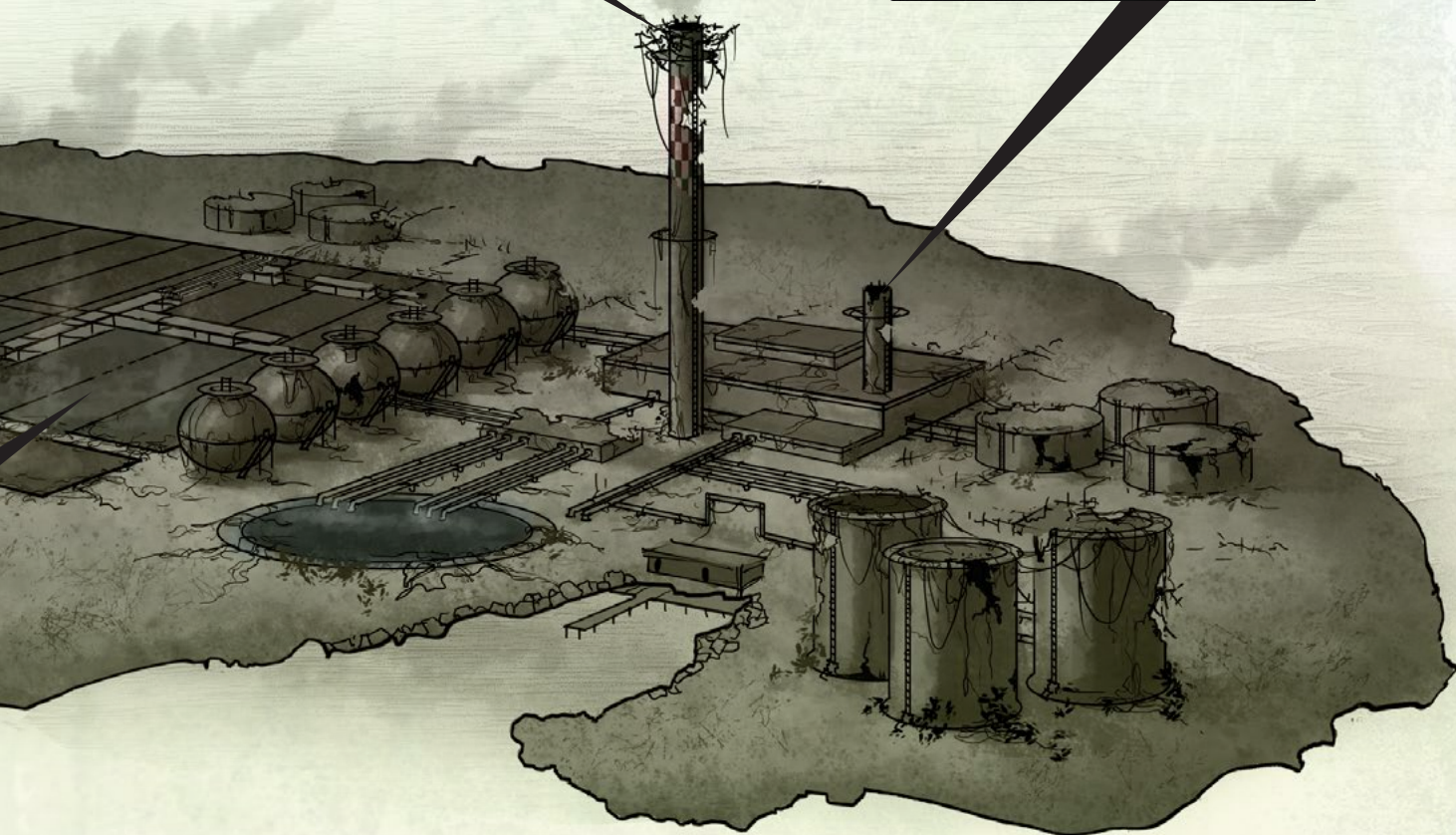
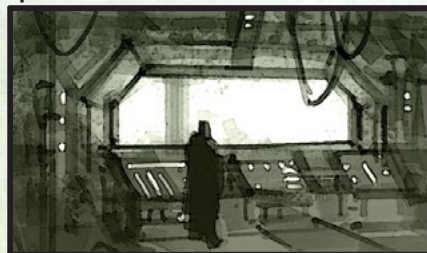


ЦИСТЕРНЫ

ДЫМОВАЯ ТРУБА



ЦЕНТР УПРАВЛЕНИЯ





- ❑ У упырей в запасе имеется несколько десятков порций еды, которой они, впрочем, вряд ли захотят делиться с персонажами игроков. Большая часть их еды заражена Гнилью. Кроме того, у Очистителей имеется 1–2 случайных артефакта.
- ❑ В подземных цистернах находятся практически неисчерпаемые запасы воды — нужно только знать, из каких цистерн можно пить, а из каких нельзя.

СОБЫТИЯ

- ❑ Упыри атакуют персонажей игроков вскоре после того, как герои доберутся до острова. Упырей будет столько же, сколько персонажей игроков, и они попытаются устроить им засаду (см. стр. 84). Упыри отступят, как только хотя бы один из них получит урон. Очистители пока не пытаются убить персонажей игроков, они просто предупреждают их и проверяют, на что способны пришельцы. Если сражение обернется не в пользу героев, им на выручку может прийти троица мутантов во главе с Нельмой.
- ❑ Так или иначе персонажи игроков встречают последних выживших из первой экспедиции Ковчега: Нельму, Гриту и Лямбду. Члены первой экспедиции страдают от голода и жажды и первым делом просят поделиться едой и водой. Затем мутанты сообщают, что остров кишит упырями, и просят героев помочь их перебить или прогнать прочь. Для начала Нельма просит добраться до гнезда на вершине дымовой трубы и проверить, жив ли их прежний лидер, разведчик Ворган, которого, по словам Нельмы, «схватило и утащило летающее чудище» — у Воргана при себе была еда, вода и полезное снаряжение, которое необходимо вернуть.
- ❑ Взобравшись на дымовую трубу, персонажи увидят, что Ворган определённо мёртв и к тому же частично съеден. Среди его останков они найдут кучу полезного снаряжения (см. выше). Постарайся сделать так, чтобы герои заодно обнаружили и дневник мёртвой женщины. Как только герои спустятся вниз, Нельма потребует отдать ей всё, что они нашли, включая дневник. Если верить её словам, она намеревается передать всё это боссу N.
- ❑ На персонажей пикирует гарпия. Птица может атаковать, когда персонажи обыскивают гнездо, спускаются вниз по трубе или в любой другой «подходящий» момент по твоему усмотрению. Гарпия, впрочем, с тем же успехом может атаковать и упырей. Получив урон, птица, скорее всего, бежит с поля боя, чтобы вернуться позднее.

- ❑ Нельма считает, что нужно атаковать упырей в их подземном убежище и захватить Водяной Завод. Она убеждена, что без этой воды Ковчег погибнет, и настаивает на том, чтобы персонажи игроков тоже приняли участие в этой «операции».
- ❑ Приходит Латрелл во главе небольшой делегации упырей. Он хочет поговорить. Ему уже известно, на что способны мутанты, поэтому упырь держится за рамками ближней дистанции. Если персонажи сумеют найти с ним общий язык (проверка понимания), он предложит им уйти с миром, взяв с собой столько воды, сколько они смогут унести. Взамен он требует оставить всё огнестрельное оружие и поклясться, что никто из Народа больше никогда не вернётся на остров Очистителей. Нельма, естественно, ни за что не согласится на такое предложение, и переговоры могут закончиться кровопролитием.
- ❑ Упыри атакуют всеми силами. Это произойдёт, только если Латрелл поймёт, что иного выбора у него нет. Упырей гораздо больше, чем мутантов, так что мудрее всего будет либо сбежать, либо пойти на переговоры — победить в этом сражении герои смогут, только если у них в запасе имеется целая куча мощных артефактов или пунктов мутации.
- ❑ Сражение в подземных залах среди цистерн непременно разбудит живую кучу, которая вылезет из своего отстойника и начнёт пожирать всех, кто попадётся ей на пути. Упыри бегут, охваченные суеверным страхом перед Ужасом Глубин. Если у персонажей есть подходящие мутации или оружие, они могут справиться с чудовищем и заслужить восхищение и благодарность упырей, избавленных наконец от этого жутковатого соседства.

ДРУГОЙ КОВЧЕГ

Рано или поздно Народ поймёт, что Ковчег — не единственное поселение мутантов в Зоне и что где-то существуют другие. Все Ковчег — часть одного и того же проекта (см. главу 16), но годы, проведённые в вынужденной изоляции, изменили их до неузнаваемости. Некоторые поселения просто вымерли. Этот особый сектор — один из Ковчегов, что выжил, пусть и избрал для этого весьма своеобразный путь.

Персонажи могут наткнуться на этот Ковчег самостоятельно либо оказаться там в результате случайной встречи в Зоне (см. главу 13) или столкновения с одной из угроз своему собственному Ковчегу (см. главу 10).



СЦЕНЫ ЖЕСТОКОСТИ И НАСИЛИЯ

В этом приключении затрагивается тема каннибализма, весьма неприятная для многих восприимчивых людей. Если в игре принимают участие несовершеннолетние, мы рекомендуем полностью отказаться от подробных описаний или хотя бы не заострять на них внимание.



КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ

Когда наступает ночь, этот небоскрёб можно увидеть за несколько секторов. Дело в том, что он освещён — весь фасад этого громадного здания буквально усеян сияющими огнями, будто эпоха Древних для него никогда не кончалась. Подобравшись поближе, персонажи игроков заметят, что небоскрёб хорошо укреплён — подножие здания со всех сторон окружает высокая стена, выстроенная из сваленных в кучу остовов ездовых машин, обломков зданий и прочего крупногабаритного утиля. По стене деловито прохаживаются вооружённые часовые, а над громадными металлическими створками ворот закреплён древний прожектор, пронзающий темноту Зоны конусом ослепительно яркого света. Земля в окрестностях небоскрёба буквально усеяна трупами упырей на разной стадии разложения.

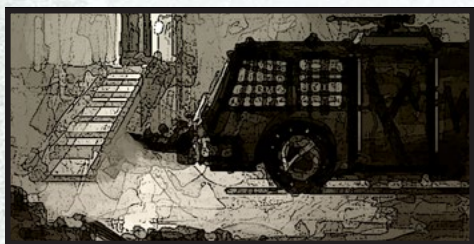
Если персонажи подойдут ближе, раздастся предупредительный выстрел, и хриплый женский голос прикажет им стоять на месте. Если герои скажут, что пришли с миром, ворота откроются, и их выпустят внутрь. Судя по удивлённым возгласам и любопытствующим взглядам часовых, незнакомых мутантов обитатели этого Ковчеха встречают ничуть не чаще, чем сами персонажи игроков. Если персонажи игроков явятся сюда в компании жителей этого Ковчеха (см. стр. 151), их выпустят внутрь немедленно.

Первое что увидят герои, оказавшись внутри, — это дети, десятки детей всех возрастов. Учитывая неспособность мутантов к зачатию детей, это зрелище должно стать для героев большой неожиданностью. Если уж на то пошло, они, скорее всего, вообще не видели ни одного ребёнка с тех пор, как сами были детьми. Следующая очевидная деталь, которая бросается в глаза, — неоспоримое верховенство женщин и подчинённое (скорее даже рабское) положение мужчин.

Гостей, сопровождаемых любопытными взглядами детей и осторожными приветствиями взрослых, проводят в отделанное белой плиткой помещение, включают горячий душ и, пояснив, что вода смоев впитавшуюся в тело и одежду Гниль (см. стр. 130), предоставят возможность вымыться и постирать одежду. После этого

ДРУГОЙ КОВЧЕГ

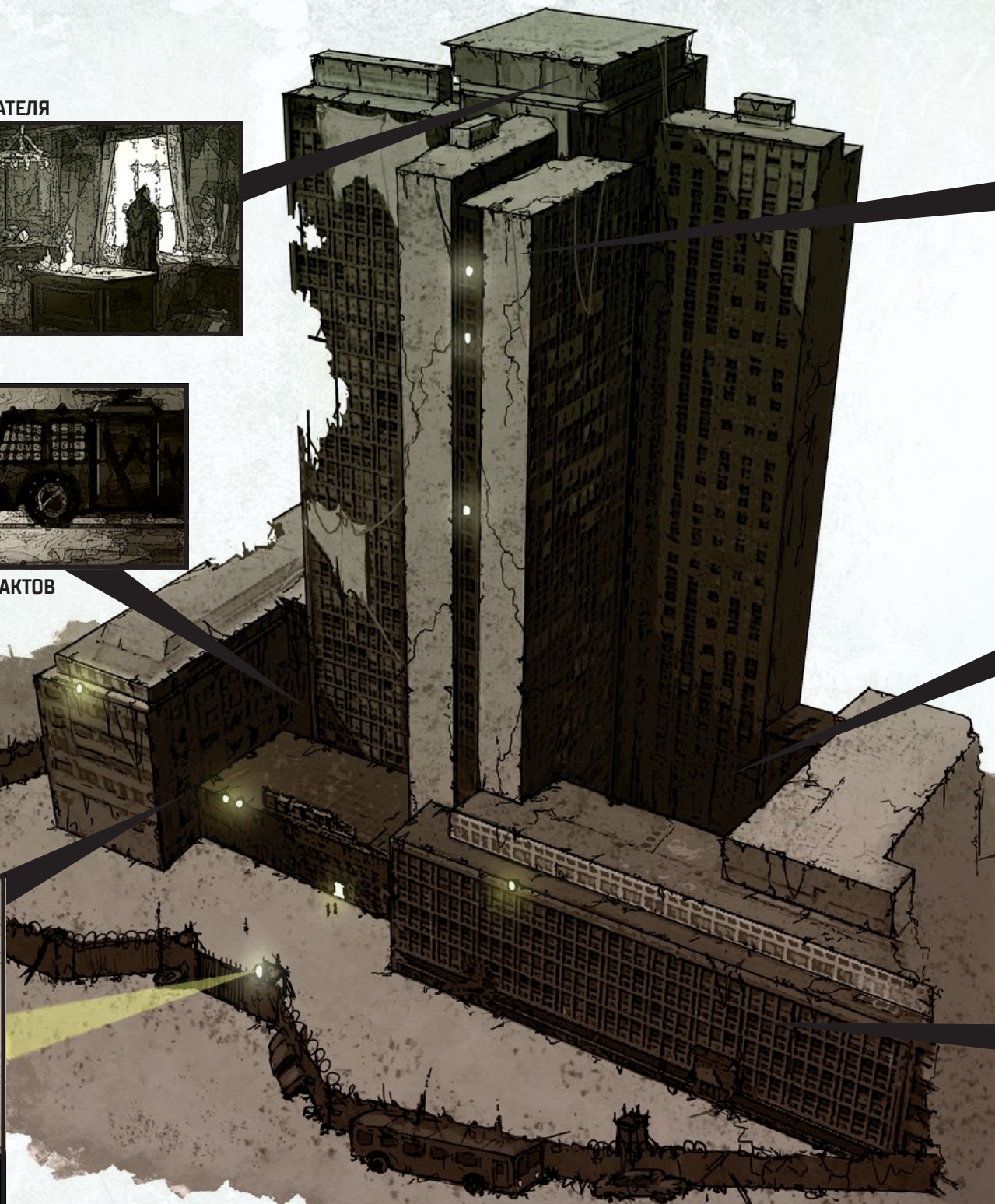
ПЕНТХАУС ПРЕДСЕДАТЕЛЯ



ХРАНИЛИЩЕ АРТЕФАКТОВ



ВОДОПРОВОДНАЯ ТРУБА



РУЧНОЙ ЛИФТ



КОЛЕСО ГЕНЕРАТОРА



БОЙНЯ



КЛЕТКИ ДАРИТЕЛЕЙ

им выделяют комнату, в которой можно будет выспаться, и вдоволь еды (в основном жестковатого, но вполне сносного вяленого мяса). На все вопросы — хоть о мясе, хоть о чём-нибудь другом — местные жители будут отвечать либо молчанием, либо уклончивыми фразами и просьбами «отдыхать и ни о чём не беспокоиться». Чаще всего персонажи игроков будут слышать о некоем «Председателе», который, судя по всему, является единоличным правителем этого Ковчега и к которому все местные жители относятся с глубочайшим почтением и уважением. Некоторые даже называют его «источником жизни».

Если персонажи игроков захотят осмотреть поселение, им никто не станет препятствовать, но за каждым их шагом будут пристально следить. Для гостей недоступны лишь два места — это пентхаус Председателя и подвал (см. ниже). Небоскрёб на удивление хорошо сохранился: внутри здания даже налажено электрическое освещение, хотя, видимо, и не без труда — свет периодически мерцает, а иногда и вовсе гаснет.

ОБСТАНОВКА

Председатель правит этим Ковчегом как диктатор. Его власть зиждется на том, что он — и только он — может зачинать детей с женщинами Ковчега. Все остальные жители поселения, как и жители родного Ковчега персонажей игроков, — стерильные по отношению друг к другу мутанты. Дело в том, что сам Председатель — не мутант. Он — упырь, которого ещё в детстве приняли и «усыновили» учёные Эдема, и случилось это настолько давно, что никто из ныне живущих обитателей Ковчега этого не помнит (или помнит?). Завоевав власть и утвердив своё превосходство над остальными мужчинами, он уготовил им для начала участь бесправных рабов.

В этом Ковчеге голод стал насущной проблемой задолго до того, как это случилось в родном Ковчеге героев. Чтобы выжить, местные жители были вынуждены отправиться в Зону, но оказалось, что в окрестностях Ковчега нет ничего съестного... кроме упырей. Охотничьи вылазки постепенно переросли в мелкие стычки, а затем и в войну, которая длится вот уже несколько лет.

Когда из-за войны объёмы добычи упали, а потребность в пище из-за растущего числа детей только увеличилась, Председатель постановил, что мужчины поселения должны принести себя в жертву ради того, чтобы женщины, дети (и, конечно, сам Председатель) могли выжить. Многим из них был присвоен статус «Дарителей» — рабов, которых в случае необходимости могут убить, разделать на мясо и съесть. Но по мере того, как ряды Дарителей начали медленно, но неуклонно редеть, а среди жителей Ковчега стало назревать недовольство, Председатель понял, что необходимо срочно найти иное решение. На данный момент самым



многообещающим выходом из сложившейся ситуации Председателю кажутся персонажи игроков и их Ковчег — прекрасный источник пищи для его нынешних и будущих детей.

ОБИТАТЕЛИ

В этом Ковчеге персонажи ведущего могут играть роли, присущие жителям родного Ковчеха персонажей игроков, — создавай их по правилам на стр. 143. Параметры наиболее важных персонажей игроков описаны далее.

Председатель. Председатель одержим жадной властью и искренне считает себя живым богом. Он худощав и бледен, а для защиты от солнца носит чёрную мантию с глубоким капюшоном (солнечный свет губителен для него, как и для любого другого упыря (см. стр.

179). Цель Председателя — любой ценой прокормить своё многочисленное потомство.

Характеристики: телосложение 3, ловкость 4, смекалка 5, эмпатия 5.

Навыки: драка 2, проворство 3, стрельба 4, влияние 5.

Снаряжение: 5 патронов.

Артефакты: револьвер (см. стр. 201).

Примечание: несмотря на защитную одежду, упырь, находящийся под воздействием прямого солнечного света, каждый час получает 1 пункт урона.

Ребет. Эта высокая мускулистая брюнетка с завязанными в длинный хвост волосами слепо предана своему Председателю и стремится всячески заслужить его благосклонность.

Характеристики: телосложение 5, ловкость 4, смекалка 2, эмпатия 3.

Навыки: драка 4, проворство 2, стрельба 3, запугивание 1.

Мутации: четыре руки, ускоренная реакция.

Снаряжение: трёхствольная самодельная винтовка, 6 патронов, шипованная бита.

Крин. Эта разведчица втайне считает, что Председатель зашёл слишком далеко. Она ни с кем не делится своими сомнениями, но непременно попытается использовать персонажей игроков, чтобы разжечь пламя революции.

Характеристики: телосложение 3, ловкость 5, смекалка 4, эмпатия 2.

Навыки: проворство 2, стрельба 4, лечение 2, разведка 2.

Мутации: огненное дыхание.

Снаряжение: самодельная винтовка (урон 3), 4 патрона, самодельный нож.

Динк. Раб Крин, который всегда сопровождает её во время вылазок в Зону. Он подозревает, что Крин замысливает свергнуть Председателя, и хочет сдать её, чтобы заслужить благодарность Председателя и избежать участи Дарителя.

Характеристики: телосложение 5, ловкость 3, смекалка 2, эмпатия 2.

Навыки: драка 2, проворство 2, стойкость 4.

Мутации: пожиратель Гнили.

Снаряжение: самодельное копье, самодельный щит из дорожного знака (только в Зоне, в Ковчеге Динку, как и любому мужчине, запрещено носить оружие).

Нафта. Железячница, которая предпочитает коротать время в подвале, вдали от внешнего мира, наедине с тайнами Древних. Она далека от политики, но в случае восстания против Председателя персонажи могут переманить её на свою сторону.

Характеристики: телосложение 2, ловкость 3, смекалка 5, эмпатия 3.

Навыки: драка 1, стрельба 3, ремесло 3.

Мутации: эмокинез.

Снаряжение: мотоциклетная цепь, двуствольный самодельный пистолет, 4 патрона.

АРТЕФАКТЫ

Помимо внушительной коллекции утиля в подвале Ковчега хранится 4–5 работоспособных артефактов. Один из них может иметь отношение к магистральному сюжету (см. главу 16). Кроме того, в просторном гараже есть три древних автобуса, отремонтированных и усиленных бронёй, огнемётами и самодельными пушками. Когда-то эти передвижные крепости использовались

во время рейдов против упырей, а в будущем наверняка найдут применение в походе против родного Ковчега героев.

ЕДА, ВОДА И ПАТРОНЫ

В запасниках этого Ковчега достаточно вяленого мяса, чтобы кормить всё его население на протяжении нескольких недель. Большая его часть хранится в подвале. Там же, в подвале, находится и старая водопроводная труба, которая служит источником чистой питьевой воды. У каждой жительницы ковчега при себе обычно имеется 6 патронов, но ничего похожего на централизованный арсенал в Ковчеге нет. Ни у кого из мужчин (за исключением Председателя) при себе нет ни оружия, ни патронов.

СОБЫТИЯ

- ❑ Персонажей игроков приглашают на личную аудиенцию у Председателя вне зависимости от того, попросят они об этом или нет. Его владения — просторный пентхаус на верхнем, 25-м этаже небоскрёба, доверху набитый мебелью и безделушками эпохи Древних. Для того чтобы добраться туда, героям предстоит прокатиться на медленном скрипучем подъёмнике, приводимом в действие парой крепких Дарителей. Председатель захочет разузнать всё о героях и их Ковчеге. Если среди персонажей есть женщины, он будет говорить только с ними, игнорируя присутствие персонажей-мужчин. Он предлагает заключить союз между двумя Ковчегами и толкает громкую речь о рассвете новой эпохи. Однако всё это лишь прикрытие — способ вывести местоположение родного Ковчега героев, который Председатель хочет разграбить или завоевать.
- ❑ К одному из персонажей игроков (желательно к железячнику или хронисту) подходит железячница Нафта. Она показывает этому персонажу гараж с автобусами, коллекцию утиля и даже хранилище артефактов, а затем рассказывает о расположенном неподалёку (в нескольких секторах пути) подземном бункере (кто знает, может, это Эдем?) и предлагает героям отправиться туда и исследовать его тайны. Нафта действует по указке Председателя, который поручил ей завоевать доверие персонажей игроков, но у Нафты доброе сердце, и она может стать героям настоящим другом. Существует ли бункер, о котором она говорит, решать тебе.
- ❑ Внезапно в Ковчеге поднимается большой переполох, когда мутант-мужчина, грязный и весь в крови, выбегает откуда-то из подвала и устремляется к воротам. Если персонажи игроков не вмешаются, он собьёт с ног стражницу, распахнёт ворота и побежит в Зону. Далеко он не уйдёт — бедолагу пристрелит

одна из женщин-часовых на стене. Этот неудавшийся беглец — один из Дарителей. Их держат в подвале Ковчеге, в пустующем складском помещении. Пятеро-шестеро из них крутят огромное колесо генератора, вырабатывающего электричество для всего Ковчеге. Как только кто-нибудь из рабов валится от изнеможения, его отцепляют от колеса, заковывают в кандалы, оттаскивают в клетку и приводят «свежего» Дарителя ему на смену. В соседнем помещении, бывшем холодильнике, находится самая мрачная из тайн этого Ковчеге — бойня, в которой сломленных непосильным трудом Дарителей убивают и раздвывают на мясо. Вход в подвал всегда охраняет пара громил с самодельными пистолетами. Попытка побега может спровоцировать мятеж против Председателя, и персонажи игроков волей-неволей могут принять в этих событиях самое деятельное участие.

- ❖ Если персонажи игроков выдадут местоположение своего Ковчеге (или если за ними проследят разведчицы Другого Ковчеге), Председатель отправит по их следам три бронированных автобуса (см. выше) с вооружёнными мутантами на борту. Если дело будет происходить зимой, ездовые машины смогут без труда пересекать замёрзшие реки и озёра. Боевая подготовка налётчиков равна 3 (см. стр. 118), но Председатель не намерен атаковать чужой Ковчег в лоб — вместо этого он возьмёт его в осаду и потребует в качестве выкупа десяток «рабов». Всех их ожидает незавидная судьба: мужчины, попавшие в руки Председателя, станут Дарителями, а женщины — матерями его будущих детей. Однако любой выкуп станет лишь отсрочкой — рано или поздно автобусы вернутся, и Председатель потребует новых «рабов». Иными словами, Народу предстоит найти способ покончить с Председателем раз и навсегда.

КУЛЬТ НОВОЙ ЗВЕЗДЫ

Постапокалиптический мир — плодородная почва для всевозможных странных религиозных культов. Один из самых странных и самых опасных из них — секта поклонников Новой Звезды.

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ

На плоской кустистой равнине на окраинах Зоны виднеется большая круглая проплешина, в самом центре которой уложена десятиметровая металлическая плита. Неподалёку виднеется несколько примитивных деревянных хижин, крытых листьями заржавевшей гофрированной стали, — подойдя ближе, персонажи непременно почувствуют тяжёлый запах навоза и услышат утробное свиное хрюканье и поросёный визг. Между хижинами деловито

прохаживается горбатый, похожий на ящерицу мутант (Ом, см. ниже). Внутри хижины содержится около трёх десятков роющих в отбросах мутировавших свиней.

Время от времени (т.е. в любой момент по твоему усмотрению) плита отъезжает в сторону, из-под земли доносится глухой раскатистый рокот, а из дыры в небо начинают подниматься клубы густого пара и дыма. Сразу после этого, откуда ни возьмись, появляется целая процессия бледнокожих мутантов, облачённых в длинные чёрные мантии. Они танцуют и поют странные песни, и, явно пребывая в глубоком трансе, не замечают ничего вокруг. Если персонажи игроков нападут на них, мутанты будут защищаться при помощи мутаций (см. ниже) и попытаются скрыться в своём подземном убежище. В процессе они попытаются пленить кого-нибудь из героев, но не станут рисковать ради этого жизнью.

Под землёй находится полностью исправная шахтная пусковая установка с баллистической ракетой в полной боевой готовности на борту. Шахта была выстроена и оснащена незадолго до апокалипсиса, а сектанты Новой Звезды превратили её в свой храм. В тёмные глубины подземного комплекса можно спуститься по узкой металлической лестнице, вмонтированной в стену отвесного бетонного колодца, устье которого перекрыто тяжёлым металлическим люком с завинчивающейся крышкой. Люк вкопан в землю неподалёку от свинарников, и Ом пристально следит за тем, чтобы никто не подобрался к входу в комплекс незамеченным.

ОБСТАНОВКА

Несколько лет назад в одном далёком Ковчеге юная девушка-мутант по имени Плутония, харизматический лидер и сильный псионик, стала основоположницей учения о скором пришествии испепеляющего небесного света, который раз и навсегда очистит мир от тьмы. Вскоре у Плутонии появились сторонники, и немногочисленная группа превратилась в культ, члены которого стали называть себя поклонниками Новой Звезды. Как и сама Плутония, большая часть сектантов обладала исключительно ментальными мутациями и с благоговением относилась к чудесам Древнего мира.

В конце концов культ Новой Звезды покинул родной Ковчег и отправился в Зону. По счастливой случайности его представители наткнулись на законсервированный подземный комплекс, который оказался пусковой установкой шахтного базирования с исправной баллистической ракетой в боевой готовности — древним орудием массового уничтожения невообразимой мощи. Плутония расценила это как знак скорого и неизбежного Судного дня, когда мир, наконец, будет очищен от всякого зла. Так культ Новой Звезды нашёл свой дом.

Вдохновляясь превратно понятыми религиозными пи-саниями Древних, Плутония провозгласила, что пред-

вестником Судного дня станет рождение «светозарного младенца» — Рокового Дитяти. Как и Народ Ковчега, сектанты Новой Звезды стерильны по отношению друг к другу, но они, в отличие от Народа, уже давно знают, что мутанты и «чистые» люди способны зачинать друг от друга детей, так что для осуществления пророчества Плутонии был необходим «донор», и она его нашла. От мужчины по имени Вертер (см. ниже) женщины культа уже родили нескольких детей, но пока ни один из них не оказался «светозарным». По приказу фанатички Плутонии матери были вынуждены оставить этих младенцев в Зоне на верную смерть. Сейчас очередного ребёнка вынашивает жрица по имени Аббетина (см. ниже), которая не намерена позволять Плутонии решать судьбу своего будущего ребёнка.

Плутония верит, что Аббетина носит в своём чреве Роковое Дитя, вестника грядущего Судного дня. Она каким-то образом сумела разобраться с системой управления запуском, инициировала процедуру расконсервации шахты и теперь выбирает для своего священного оружия достойную цель. Тем временем некоторые сектанты начали сомневаться в том, что Плутония достойна возглавлять культ Новой Звезды. Для того чтобы успокоить волнения, Плутония ввела в устав секты ежедневное таинство причащения «священными таблетками» (транквилизаторами), но столь шаткое положение вещей, естественно, не сможет держаться вечно...

ОБИТАТЕЛИ

Первыми, с кем персонажи игроков встретятся, оказавшись в этом особом секторе, будут, скорее всего, Ом и его свиньи. В самом культе Новой Звезды состоит около 20 адептов. Большую часть времени они проводят в своём подземном «храме», медитируя и изучая загадочные артефакты Древних, но иногда они выбираются в Зону — в основном на поиски артефактов или для того, чтобы избавиться от очередного не оправдавшего надежд Плутонии младенца.

Все сектанты Новой Звезды бреют головы и надевают длинные мантии. Некоторые из них носят самодельные украшения из красивого утиля. Почти все сектанты безоружны — лишь немногие имеют при себе простое оружие вроде самодельных копий или ножей. Все сектанты обладают мощными ментальными мутациями (параметры рядовых сектантов см. на стр. 178).

Ом. Свинопас. Здоровенный мускулистый мутант, похожий на горбатую ящерицу с багровым раздвоенным языком. Он ходит, переваливаясь с боку на бок, сильно шепелявит и носит грязный синий комбинезон. Он был верным приверженцем Плутонии с самого зарождения культа, но его так и не приняли в полноправные члены секты из-за отсутствия ментальных мутаций. Ему по-

рядком надоело, что к нему относятся как к существу второго сорта — если дать ему шанс, он с радостью поквитается с сектантами за годы унижений. Впрочем, глубоко в душе он ещё хранит искреннюю любовь к Плутонии. И к своим хрюшкам.

Характеристики: телосложение 5, ловкость 3, смекалка 3, эмпатия 2.

Навыки: драка 3, проворство 2.

Мутации: человек-рептилия.

Снаряжение: самодельный нож.

Артефакты: противогаз (см. стр. 200).

Плутония. Предводительница культа. Высокая худощавая женщина с бритой налысо головой. Выделяется царственной осанкой и привычкой пристально разглядывать всё и вся своими пронзительными голубыми глазами. Она просто обожает потчевать свою паству громкими однообразными речами. Мечтает однажды погибнуть во имя исполнения своего священного долга и стать для своих последователей святой великомученицей. Плутония может знать кое-что о местоположении Эдема.

Характеристики: телосложение 3, ловкость 5, смекалка 5, эмпатия 5.

Навыки: проворство 3, стрельба 3, понимание 3, влияние 4.

Мутации: кукловод, пирокинез.

Снаряжение: транквилизаторы, ключ запуска.

Артефакты: граната (см. стр. 197)

Аббетина. Беременная жрица. Невысокая девушка в больших очках. Плутония уверена, что Аббетина носит в своём чреве Роковое Дитя, и эта уверенность вознесла молодую жрицу к вершинам религиозного почтения со стороны остальных сектантов. Аббетина делает вид, что искренне наслаждается всеобщим вниманием и уважением, но на самом деле она давно и сильно сомневается в том, что Плутония избрала правильный путь. Аббетина хочет либо лишить Плутонию власти, либо сбежать до того, как придёт время рожать, но у неё пока не было возможности привести хотя бы один из своих планов в исполнение. Аббетина презирает отца своего ребёнка, раба-донора по имени Вертер.

Характеристики: телосложение 3, ловкость 1, смекалка 3, эмпатия 4.

Навыки: драка 1, проворство 2, лечение 3.

Мутации: эмокинез.

Снаряжение: —

Артефакты: глянецовый журнал (см. стр. 197).

Вертер. Человек-донор. Миловидный молодой мужчина, длинноволосый блондин в облегающем серебри-

стом комбинезоне (и внешность, и одежда сразу выделяют его на фоне сектантов). Плутония купила Вертера у работорговцев и (к превеликой радости своего нового раба) с тех пор использует его в качестве «осеменителя» для своих послушниц. Сам Вертер ничего не помнит о своей прежней жизни и понятия не имеет, как попал к работорговцам. Он подчиняется каждому слову Плутонии и вцепится в горло любому, кто вздумает угрожать его нынешнему беззаботному существованию. Вертер приветлив, тщеславен и труслив.

Характеристики: телосложение 3, ловкость 2, смекалка 2, эмпатия 5.

Навыки: проворство 2.

Снаряжение: —

Артефакты: —

Сектанты Новой Звезды собрали в своём храме впечатляющую коллекцию диковин Древних. Несмотря на то что большая часть этих «сокровищ» — бесполезный утиль, в бункере можно отыскать несколько работоспособных артефактов. Позволь игрокам вытянуть пару-тройку карт артефактов или просто выбери то, что сочтёшь нужным. Обрати внимание, что среди этих артефактов может оказаться один из тех, что указывает на местоположение Эдема (см. главу 16).

Естественно, самый большой и ценный артефакт здесь — установленная в шахте ракета, но она, конечно, слишком велика, чтобы её можно было оттуда извлечь. Для того чтобы запустить ракету, нужно вставить ключ запуска (который Плутония всегда носит на шее) и ввести простой шестизначный код (который знает только Плутония). Разрушительная мощь боеголовки поистине невероятна: сектор, в который она ударит, и восемь секторов вокруг него будут буквально стёрты с лица земли, а всё живое в них — уничтожено. Все, кто окажется в радиусе 10 секторов от этого эпицентра, подвергнутся инфильтрации (см. стр. 130) — те, кто находится в прилегающих к эпицентру секторах, получают по 10 пунктов Гнили, а каждый дополнительный сектор расстояния ослабит инфильтрацию на 1 пункт. Кроме того, уровень заражения Гнилью во всех затронутых инфильтрацией секторах повысится до 2 (см. стр. 162).

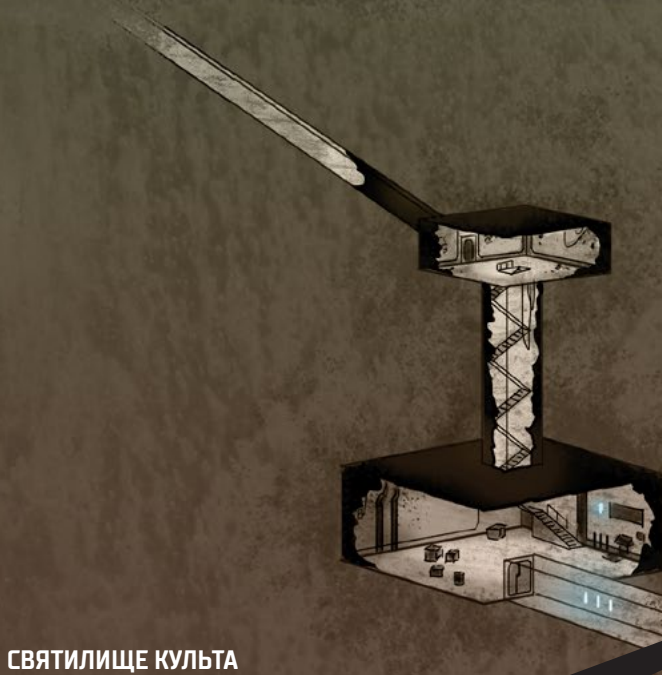
ВОДА И ЕДА

Хранящейся в запертых шкафчиках еды всем сектантам хватит примерно на неделю. В основном это свинина, выращенные Омом овощи и небольшой запас старых консервов. Ключ от этих шкафчиков есть только у Плутонии. Централизованного источника питьевой воды в подземном комплексе нет, но чистой воды, налитой в расставленные повсюду пластиковые канистры и бутылки, хватит примерно на неделю.

КУЛЬТ НОВОЙ ЗВЕЗДЫ

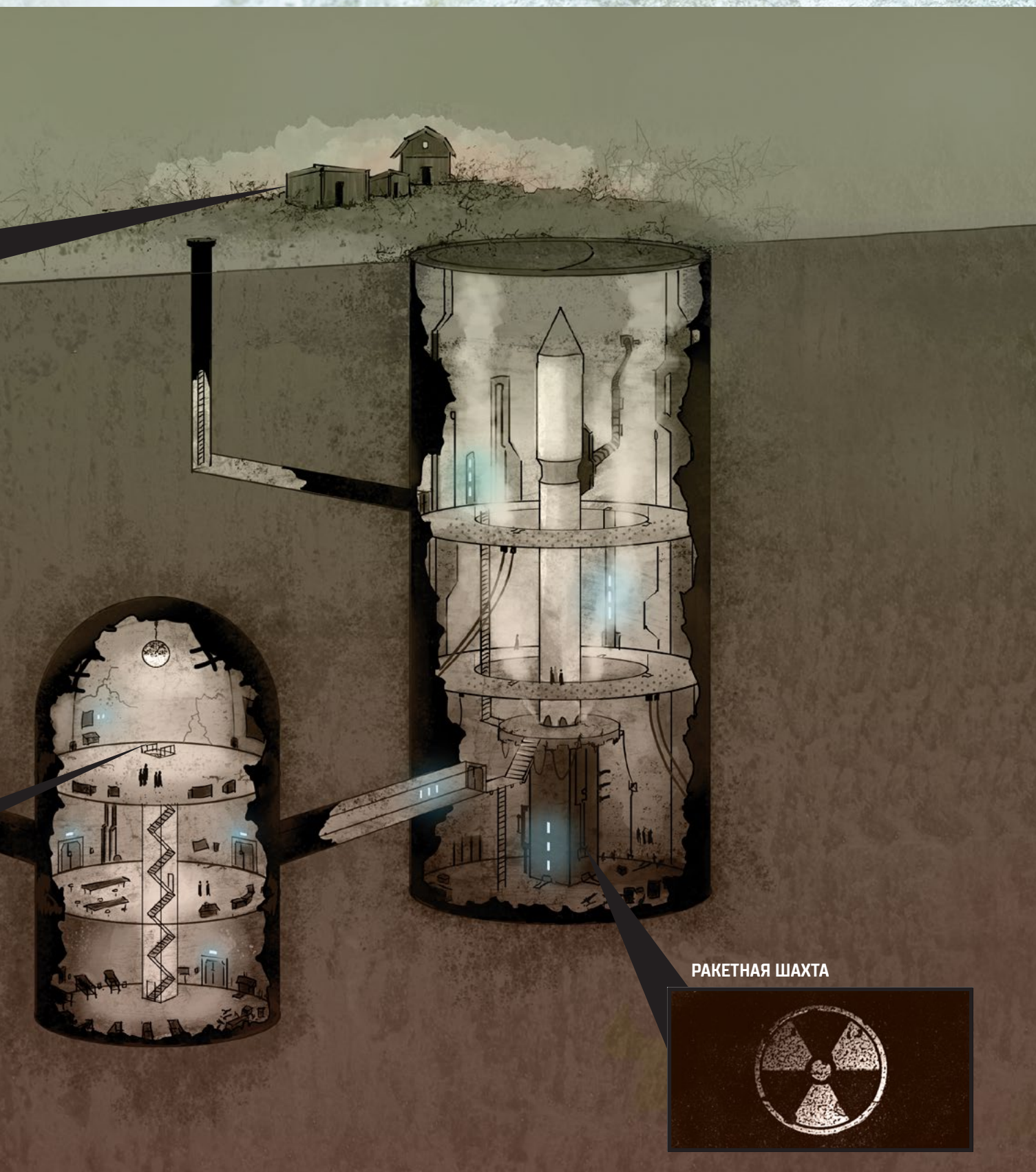


СВИНАРНИК ОМА



СВЯТИЛИЩЕ КУЛЬТА





РАКЕТНАЯ ШАХТА



СОБЫТИЯ

Сделай сектантов Новой Звезды загадочными и отчуждёнными. Их можно повстречать где угодно, и они могут стать как друзьями, так и врагами Народа. Угроза «Пришлые сектанты» (см. стр. 154) и опасность «Сектанты Новой Звезды» (см. стр. 178) или просто слухи отлично подходят для того, чтобы познакомить персонажей игроков с этой таинственной группировкой. Когда же персонажи игроков доберутся до подземного храма сектантов, дела могут принять самый неожиданный для героев оборот.

- ❑ Персонажа игрока с мутацией «люминесценция» сектанты немедленно сочтут божественным существом («светозарным младенцем» из пророчеств). Они падут перед ним на колени и поднесут богатые дары — артефакты и самый ценный и красивый утиль. Пусть герои сами решают, как им вести себя в этой ситуации, но стоит помнить, что Плутония обязательно что-нибудь предпримет — она ни за что не станет просто так смотреть, как её власть над сектой уйдёт к каким-то пришлым незнакомцам.
- ❑ Если персонажи игроков станут врагами секты, Плутония прикажет захватить их в плен и допросить. В первую очередь её будут интересовать

«чистые» люди. После допроса (вне зависимости от того, что ответят герои) Плутония прикажет приковать персонажей игроков в ракетной шахте, чтобы их испепелило пламя стартующей ракеты.

- ❑ Аббетина обращается к героям и просит их помочь свергнуть Плутонию — или, если понадобится, убить. Если герои находятся в плену, Аббетина может их освободить. Если встреча с беременной жрицей происходит где-то ещё (например, в Зоне или в родном Ковчеге героев), Аббетина может предложить персонажам что-нибудь не менее ценное и заманчивое — например, ключ к местоположению Эдема.
- ❑ Плутония внезапно провозглашает, что время Судного дня пришло. Весь культ собирается в святилище и принимается истово молиться. Персонажи находятся в бункере или появляются в самый разгар священнодействия. Попытаются ли они остановить ритуал запуска? Помни, что загнанная в угол Плутония запустит ракету, не дожидаясь рождения Роккового Дитяти. Если запуск произойдёт, ты как ведущий должен решить, куда будет нацелена ракета. В самое сердце Зоны? Далеко за её пределы? Быть может, в ответ на этот смертоносный удар последует не менее сокрушительное возмездие?



ГОНЧИЕ АДА

С провонявшими топливом и дымом налётчиками Гончих Ада персонажи игроков могут познакомиться, вытянув одноимённую карту угрозы (см. стр. 150) или столкнувшись с ними на просторах Зоны (см. стр. 175). Этот особый сектор описывает главную базу этой кроважидной и агрессивной группировки.

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ

Тёмный кубический силуэт этого строения виден на горизонте даже сквозь смог. Восемь этажей открыты всем ветрам и внутри, судя по всему, полно древних ездовых машин.

У подножия главного здания разбросаны кучи строительного мусора и древнего утиля, которые при ближайшем рассмотрении оказываются хижинами, трейлерами, палатками и старыми фургонами, приспособленными для жилья. На видном месте установлена большая клетка, окружённая грубым подобием зрительских трибун. По территории поселения без видимой цели шляется несколько десятков людей, щеголяющих чёрной кожаной одеждой и разноцветными ирокезами на бритых головах. Кто-то копается в моторах машин, кто-то тягает железо, кто-то просто отдыхает, ест или мается от безделья. Рёв двигателей не стихает ни на секунду.

Всё поселение окружено забором из металлической сетки и колючей проволоки. Кое-где виднеются ярко-красные пятна — дорожные знаки с надписью «STOP». Территория вокруг забора усыпана гниющими трупами. От этого места буквально веет смертью.

ОБСТАНОВКА

Это поселение — штаб-квартира Гончих Ада, сборища отчаянных отбросов, некогда изгнанных или бежавших из своих родных Ковчегов. Возглавляет эту банду Илона Людоедка — именно она первая наткнулась на уцелевшую старую парковку, доверху забитую прекрасно сохранившимися ездовыми машинами. Обустроив базу, Гончие Ада начали совершать дерзкие набеги на другие поселения, с каждым разом становясь лишь сильнее, многочисленнее и опаснее. Сегодня подземные уровни их парковки ломятся от награбленных богатств, а угнанные в рабство пленники вынуждены выполнять любую прихоть жестоких бандитов.

Илона Людоедка отличается на редкость высоким ростом и мощным телосложением — до сих пор она собственноручно убивала всякого, кто пытался бросить ей вызов. Своей ордой она правит сурово и бескомпромиссно, справедливо полагая, что только железная рука способна удержать этот сброд в узде. Большая часть Гончих Ада — агрессивные и буйные подонки, одержи-

мые ненавистью и злобой на весь мир, так что междоусобные стычки и драки среди этих бандитов случаются ежедневно, особенно в последнее время: Гончие недовольны тем, что приток еды и рабов начал иссякать и что с каждым разом в поисках добычи им приходится забираться всё дальше и дальше в Зону.

НАСЕЛЕНИЕ

В поселении вокруг старой парковки обитает около 75 человек. 50 из них — Гончие Ада, ещё 25 — рабы. Большая часть Гончих — громилы, но есть среди них и несколько железячников и разведчиков. Чаще всего среди бандитов встречаются мутации «огненное дыхание», «человек-зверь» и «звериный нюх». Практически каждый из Гончих носит при себе холодное оружие вроде бейсбольной биты, кастета или самодельного ножа. Примерно у десятих из них вдобавок имеется что-нибудь стреляющее: пистолет, винтовка, а то и огнемёт. Все Гончие носят разноцветные ирокезы и чёрную кожаную одежду, увешанную цепями и усаженную сверкающими шипами и заклёпками. Большую часть времени Гончие спят или пьянствуют, так что после особенно шумных попок лагерь остаётся практически без охраны.

Среди рабов можно встретить кого угодно: и мутантов, и упырей, и даже странников (см. стр. 178). Все они крайне измождены непосильной работой и истощены скудной кормёжкой. Многие из них с радостью пустились бы в бег, но страх держит их надёжнее любых цепей. Впрочем, про цепи Гончие тоже не забывают — рабов обычно приковывают к тяжёлым металлическим предметам, вкопанным в землю столбам и т.п. Десять рабов находится в подвале парковки, остальные разобраны по домам в качестве слуг и «игрушек».

Илона Людоедка. Мощно сложенная, почти двухметровая женщина с суровым лицом и выкрашенными в голубой цвет волосами. Одевается она, как и большинство Гончих, в клёпаную чёрную кожу, а на её широких плечах топорщатся длинными шипами тяжёлые металлические наплечники. Илона — отличный стратег и отъявленная садистка, которая предпочитает решать любые конфликты при помощи насилия — своё прозвище она получила за то, что убила своего любовника голыми руками и съела его сердце на виду у беснующейся от восторга толпы. Большую часть времени Илона проводит либо в набегах, в седле своего мотоцикла, либо за чтением книг, внутри своего бронированного трейлера. Величайшая страсть Илоны — артефакты Древних людей.

Характеристики: телосложение 5, ловкость 5, смекалка 3, эмпатия 4.

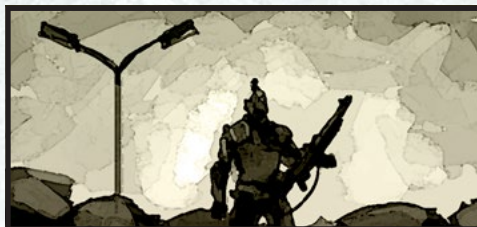
Навыки: драка 3, проворство 4, стрельба 4, ремесло 1.

ГОНЧИЕ АДА

БРОНИРОВАННЫЙ ТРЕЙЛЕР ИЛОНЫ



ЧАСОВЫЕ НА КРЫШЕ



ЕЗДОВЫЕ МАШИНЫ ГОНЧИХ

МАСТЕРСКАЯ



АРЕНА



Мутации: падающий.

Снаряжение: 5 патронов.

Артефакты: мотоцикл (см. стр. 203), бинокль (см. стр. 196), канистра (см. стр. 198), карта Зоны (см. стр. 198), охотничья винтовка (см. стр. 200).

Гаффа. Влюблённая валькирия. Высокая, затянута в чёрную кожу жилистая Гончая с буйной копной ярко-красных волос и кучей самодельного пирсинга на лице и в ушах. Гаффа — личная телохранительница Илоны и следует за ней как тень. Единственная причина, по которой она занимает своё нынешнее положение, состоит в том, что эта мутантка беззаветно влюблена в Илону и готова отдать за неё свою жизнь. Гаффа одержима этим чувством, ревнива и кровожадна — поистине убийственное сочетание.

Характеристики: телосложение 2, ловкость 4, смекалка 3, эмпатия 3.

Навыки: драка 3, проворство 4, стрельба 4, ремесло 2.

Мутации: бегун.

Снаряжение: самодельный пистолет, самодельный нож, 1 патрон.

Артефакты: мотоцикл (см. стр. 203), хоккейный шлем (см. стр. 202).

Рафф. Невидимый проныра. Тощий коротышка, который предпочитает не отвечивать. Он использует пару болтов и гаек в качестве серёг и красит волосы в фиолетовый, но бандит из него аховый. Рафф живёт в постоянном страхе перед другими Гончими и всегда соглашается со всем, что ему говорят. Он страдает клептоманией и тащит всё, до чего могут дотянуться его загребущие руки. Рафф не испытывает никаких иллюзий в отношении Илоны и блюдёт только свои интересы.

Характеристики: телосложение 2, ловкость 4, смекалка 2, эмпатия 2.

Навыки: драка 1, проворство 4, ремесло 1.

Мутации: живой магнит.

Снаряжение: —

Артефакты: гаечный ключ (см. стр. 196).

АРТЕФАКТЫ

На базе Гончих Ада можно неплохо пожить с артефактами — проблема только в том, как до них добраться.

- ❑ 10–20 бронированных багги и автомобилей (см. стр. 203).
- ❑ 200 сломанных автомобилей (5–10 из них ещё можно починить).
- ❑ 5–10 мотоциклов.
- ❑ 30 сломанных мотоциклов (2–3 из них ещё можно починить).
- ❑ 10 сломанных домов на колёсах и жилых прицепах.

ЕДА, ВОДА И СНАРЯЖЕНИЕ

В своих жилищах Гончие скопили массу награбленного добра, но большая его часть — бесполезный утиль.

За зданием парковки находится действующий колодец с чистой водой, а на верхнем этаже устроен склад еды, которой Гончим хватит на несколько дней.

СОБЫТИЯ

Гончие Ада могут стать опасными врагами Народа и, пожалуй, одной из главных угроз существованию Ковчега. Тем не менее герои, способные мастерски манипулировать другими персонажами, могут (хоть и не без труда) заключить с Илоной и её воинами дорог взаимовыгодный союз. Вот три события, которые могут повлиять на баланс сил между всеми группировками Зоны:

- Гончие Ада похищают семерых жителей Ковчега. Как минимум один из них — персонаж ведущего, с которым герои состоят в близких отношениях. Один из похищенных даже может быть их боссом. Персонажи добровольно или по просьбе других мутантов отправляются на поиски базы Гончих Ада с заданием разведать обстановку и освободить пленников. Осмотр покажет, что похищенных жителей Ковчега пока держат в подвале парковки, но одного или двоих уже продали работягам другим группировкам Зоны.
- Гончие Ада устраивают грандиозную попойку, и уже к середине ночи их база превращается в усеянное бесчувственными телами сонное царство. Персонажи игроков могут беспрепятственно пробраться внутрь, разжиться снаряжением и артефактами и освободить хотя бы часть рабов. Впрочем, рано или поздно кто-нибудь из Гончих непременно проснётся и заметит незваных гостей.
- Между соперничающими группировками Гончих Ада вспыхивает междоусобица. Бандиты устраивают смертельное дерби, нарезая круги вокруг парковки и стараясь повредить вражеские ездые машины. Обстановка быстро накаляется, и вот одна из опрокинутых машин вспыхивает и взрывается, когда пламя добирается до бензобака. Пожар быстро распространяется, и вскоре над лагерем поднимается столб дыма, который отлично видно за многие километры. В стычке и в огне погибает порядка 20 Гончих, а дым привлекает внимание другой группировки, которая решает воспользоваться возможностью покончить с грозными налётчиками раз и навсегда. Персонажи игроков могут вмешаться в конфликт в любой момент. Они могут присоединиться к атакующим, помочь Гончим Ада или просто воспользоваться хаосом и неразберихой в своих целях.

РЖАВЫЙ ЗАМОК

Этот особый сектор представляет собой торговый пост, безопасное место, где могут встречаться путешественники со всех уголков Зоны. Однако под маской видимого спокойствия и благополучия скрывается настоящий клубок интриг. Мы рекомендуем ввести этот особый сектор в игру только после того, как игроки немного освоятся в Зоне и так или иначе познакомятся с представителями одной или двух группировок.

Существует несколько способов попасть в Ржавый Замок: персонажи могут узнать об этом месте от кого-нибудь и искать его целенаправленно, могут найти его совершенно случайно и, наконец, могут наткнуться на попавшего в неприятности «Стального конька» (см. ниже) во время одной из вылазок в Зону. У парходика может забарахлить двигатель, на него могут напасть чудовища и т.п. В любом случае в благодарность за помощь персонажей игроков пригласят в Ржавый Замок.

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ

Неподалёку от побережья крупного озера, полноводной реки или морской бухты прямо из воды вздымается отвесная стена ржавого металла. Если присмотреться поближе, она окажется бортом старого выброшенного на мель парома. По верхней палубе, высматривая незваных гостей, прохаживаются деловитые, похожие на детей коротышки. Проследив за Замком хотя бы пару часов, любой без труда заметит, как через громадную дыру на месте носа снуют туда-сюда лодки, плоты и небольшие кораблики. Правят этими судёнышками в основном всё те же коротышки, но есть среди них и мутанты привычных размеров.

ОБСТАНОВКА

Громадина, которую его обитатели называют Ржавым Замком, — это грузопассажирский паром, выброшенный на мель в дни апокалипсиса. Водоросли и ракушки обильно покрывают ржавые борта, лишившиеся краски ещё пару десятилетий назад. Живут в Замке меки. Это небольшой клан мутантов численностью около 30 членов, которых объединяет одна общая черта — невысокий, едва выше метра, рост. Меки — выходцы из погибшего Ковчега, который им пришлось оставить, когда они были ещё детьми. Поскитавшись по Зоне, выжившие дети нашли убежище на борту старого, уже тогда порядком проржавевшего парома.

Паром: старый паром меки используют как практически неисчерпаемый источник бесценного для железячников утиля — труб, листов металла, болтов, гаек, кабелей и т.п. Сами меки живут на верхних двух палубах, где у них устроена кухня и несколько общих жилых

кают. Нижние палубы парома — тёмный и запутанный лабиринт из полуразобранных узких лестниц, переходов и многоярусных галерей. В стратегических местах меки также установили множество ловушек — там, где коротышка-мек проскочит без всяких проблем, любой высокий мутант того и гляди заденет какой-нибудь хитроумный рычаг и, например, провалится в усаженную острыми кольями яму. Для того чтобы заметить ловушку, персонаж должен знать, что ищет, и пройти проверку наблюдательности. Персонаж, который уже попал в ловушку, должен пройти проверку проворства (-2), чтобы среагировать и отпрыгнуть в сторону в последний момент. При провале персонаж становится целью ситуативной атаки — брось от 4 до 8 основных кубиков (по своему усмотрению). Каждый , полученный в результате проверки атаки, означает, что жертва получает 1 пункт урона. Защититься от этой атаки нельзя.

Рынок: нос парома отвалился давным-давно, а нижнюю автомобильную палубу частично затопило водой, и меки превратили её в небольшую гавань, надёжно защищённую от ветра и непогоды. В качестве ворот они используют тяжёлую самодельную решётку, которую можно опускать и поднимать при помощи ручной лебёдки. На верхней автомобильной палубе находится рынок, где мутанты со всей Зоны встречаются, чтобы торговать и обмениваться информацией с меками и, конечно, друг с другом. Вся остальная часть Замка закрыта для посторонних (по крайней мере, для большинства из них).

Рынок Ржавого Замка — нейтральная территория, и входить туда с оружием нельзя. Здесь персонажи игроков могут повстречать представителей практически любой группировки Зоны — от Гончих Ада до сектантов Новой Звезды. Торговать на рынке Ржавого Замка имеет право каждый, кто получит разрешение предводителя мек, мутанта по имени Никкиль, и заплатит ему небольшую пошлину (как правило — пару-тройку патронов). Сам Никкиль лично присматривает за рынком и следит, чтобы торговля шла открыто и честно.

За порядком на рынке и во всём Замке смотрят Дылды — четверо здоровенных мутантов, настоящих великанов. Именно они забирают у входящих под сумрачные своды рынка оружие и возвращают его обратно, когда посетитель уходит. Именно Дылды разбираются с теми, кто буянит и не соблюдает установленные правила. Основное наказание для нарушителей — пожизненное изгнание из Ржавого Замка.

ОБИТАТЕЛИ

Рост чуть выше метра и вес около 20 килограммов мало способствуют выживанию на просторах Зоны. Именно поэтому меки — сплочённый и замкнутый клан, не склонный особо доверять незнакомцам.

Яд: в вопросах выживания меки в первую очередь полагаются на скрытность и смекалку. Их излюбленное оружие — духовые трубки с отравленными иглами (параметры как у пращи) и отравленные самодельные копья. Получив хотя бы 1 пункт урона от отравленного оружия, персонаж должен каждый ход проходить проверку выносливости (не считается действием). При провале жертва получает ещё 1 пункт урона. В случае успеха организм жертвы полностью нейтрализует яд.

Ремёсла: помимо торговли меки живут рыбалкой и ремеслом. Наиболее известные творения их железячников — это кожаные каноэ и рыболовные сети. Каноэ меков сделаны из дерева, проклеены костным клеем, обтянуты промасленной кожей и работают в точности как артефакт «байдарка» (см. стр. 195). Рыболовные сети отличаются прочностью и качеством плетения — они обеспечивают качество +2 при проверке разведки, но только если разведчик при этом пытается найти пищу, а дело происходит в прибрежном или водном секторе.

Никкиль. Никкиль — лысый коротышка с чёрной повязкой на глазу, потерявшим несколько лет назад в результате несчастного случая на охоте. Ему нравится общаться с людьми и заключать взаимовыгодные сделки, но он всегда действует крайне осмотрительно, когда в Ржавом Замке появляются незнакомцы. Главная забота Никкиля — дальнейшая судьба Ржавого Замка (см. ниже).

Характеристики: телосложение 1, ловкость 4, смекалка 4, эмпатия 5.

Навыки: скрытность 4, проворство 4, понимание 3, лечение 3.

Мутации: телепатия.

Снаряжение: —

Элвиз. Элвиз — капитан «Стального конька» (см. ниже). Это суровая, просоленная всеми ветрами женщина предпочитает короткие стрижки и дружелюбно относится ко всем, кто сумел завоевать её доверие. Элвиз чрезвычайно любопытна и стремится узнать о Зоне как можно больше, поскольку считает, что мекам рано или поздно придётся покинуть Ржавый Замок. Элвиз и Илора — родные сёстры (насколько им известно), и всегда держатся друг друга. Элвиз обожает музыку и танцы.

Характеристики: телосложение 1, ловкость 5, смекалка 5, эмпатия 3.

Навыки: проворство 4, стрельба 4, разведка 3, лечение 3, знание Зоны 3.

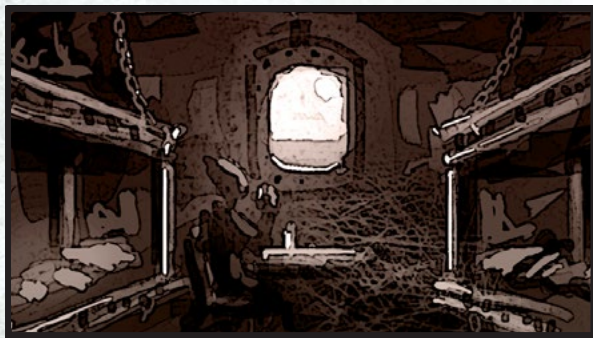
Мутации: ускоренная реакция.

Снаряжение: двуствольная самодельная винтовка, 7 патронов.

Артефакты: пароход «Стальной конёк» (см. ниже).

РЖАВЫЙ ЗАМОК

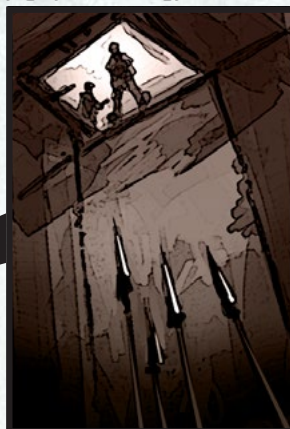
КАЮТЫ МЕКОВ



ПОДВОДНЫЕ КРЕПЁЖНЫЕ БАЛКИ



ЛОВУШКИ С КОЛЬЯМИ



РЫНОК



Илора. Эта худошавая курносая блондинка — хронистка и учительница меков. Главной целью своей жизни Илора считает накопление знаний об окружающем мире. Чаще всего её можно найти в библиотеке или в школе меков на верхней палубе Ржавого Замка, где она читает и перечитывает книги Древних и щедро делится своими знаниями с другими меками. Илора часто путешествует вместе со своей любимой сестрой Элвиз: они обе считают, что изучение Зоны — одна из самых важных задач, от решения которой зависит будущее всего клана. Илора чрезвычайно словоохотлива и никогда не стесняется высказывать своё мнение.

Характеристики: телосложение 1, ловкость 4, смекалка 5, эмпатия 4.

Навыки: проворство 3, понимание 3, лечение 4, воодушевление 3.

Мутации: крылья.

Снаряжение: книги, бумаги, писчие принадлежности.

Дылды. Дылды — это четвёрка двухметровых здоровяков-громил, которые служат мекам охранниками и телохранителями, две сестры и два брата: Элли, Кэд, Рогги и Тир. Изначально Дылды не были членами клана меков — Никкиль нанял их несколько лет назад, и со временем они просто прижились. Все Дылды (за исключением Рогги) вполне довольны своим положением — в Ржавом Замке у них всегда есть приятная компания, крыша над головой и, конечно, вдоволь еды и выпивки.

Характеристики: телосложение 5, ловкость 4, смекалка 2, эмпатия 2.

Навыки: драка 4, стрельба 2.

Мутации: четыре руки (у Элли), эхолокатор (у Кэд), падающий (у Рогги), кислотная железа (у Тира).

Снаряжение: у каждого Дылды всегда при себе самодельный пистолет и 3 патрона.

«СТАЛЬНОЙ КОНЁК» И «ГРОМОБОЙ»

Пароход «Стальной конёк» был построен пять лет назад мастерицей Коньор, лучшей железячницей меков. Пару лет назад её утащила под воду рыба-пасть, и с тех пор никто из меков так и не смог создать ничего подобного. «Стальной конёк» — величайшее сокровище меков, именно на нём они бороздят воды Зоны и исследуют побережья её рек и озёр.

«Стальной конёк» — это пароходик длиной около 10 метров, способный перевозить до 10 мутантов. Он увеличивает вдвое скорость перемещения в сражении, а исследование прибрежных секторов Зоны занимает вдвое меньше времени, чем обычно. Его также можно использовать при бегстве с поля боя по воде и для того, чтобы таранить плывущих противников. Правила применения транспортных средств в игре описаны на стр.

98. Качество +2, броня 3, прочность 2. Элвиз оснастила «Стальной конёк» самодельной пушкой, которую назвала «Громобоем».

ЕДА, ВОДА И ПАТРОНЫ

Еды и воды, которая постоянно хранится в Ржавом Замке, мекам хватит на одну-две недели. Кроме того, в Замке до сих пор работает водосборник и очистная установка, придуманная и построенная ещё железячницей Коньор, а сами меки регулярно пополняют запасы еды (в основном за счёт копчёной рыбы).

Никкиль может обменять часть этих припасов на патроны, артефакты или информацию. В особом тайнике в Ржавом Замке припрятано около сотни патронов.

СОБЫТИЯ

Когда металл начинает ржаветь, этот процесс практически невозможно остановить. Миллиметр за миллиметром, медленно, но верно шпангоуты и переборки старого парома расслаиваются и превращаются в красную пыль. Меки прекрасно понимают, чем это чревато, и тайно разыскивают древние химикаты, способные остановить этот губительный процесс, но пока безуспешно. Однажды — и, вероятно, очень скоро — Ржавый Замок не выдержит и попросту развалится на куски.

Однако это не единственная проблема меков. По Зоне ходят упорные слухи, что в глубинах Ржавого Замка они прячут могущественный артефакт, способный даровать своему владельцу богатство и долголетие. Слухи, конечно, не имеют под собой никаких оснований (или имеют?), но одна из группировок Зоны твёрдо намерена избавиться от меков и присвоить себе Ржавый Замок и все его богатства. Ты сам должен решить, кто это будет: Гончие Ада, мутанты из Другого Ковчега или, скажем, культ Новой Звезды.

Стоит отметить, что агенты этого врага уже внедрились в Ржавый Замок. Дылда Рогги — падающий, и его жутковатый внешний вид не раз становится предметом обсуждений и шуточек среди меков и посетителей рынка. Накопившаяся за годы обида заставила его согласиться стать шпионом и предателем, когда враги Ржавого Замка сделали Рогги заманчивое предложение: они пообещали, что именно он станет хозяином и распорядителем нового рынка, который они устроят, когда Ржавый Замок будет уничтожен.

❑ Внезапно с оглушительным грохотом Ржавый Замок содрогается до самого основания и, похоже, немного кренится на один борт. Посетители рынка в страхе устремляются к своим судёнышкам, опасаясь, что старый паром вот-вот обрушится. Если персонажи игроков останутся в Замке, Никкиль

(если они состоят с ним в дружеских отношениях) признается, что их дом действительно понемногу разваливается, и окончательное его разрушение — это просто вопрос времени, но кому-то этого, судя по всему, недостаточно, и этот кто-то твёрдо намерен ускорить процесс.

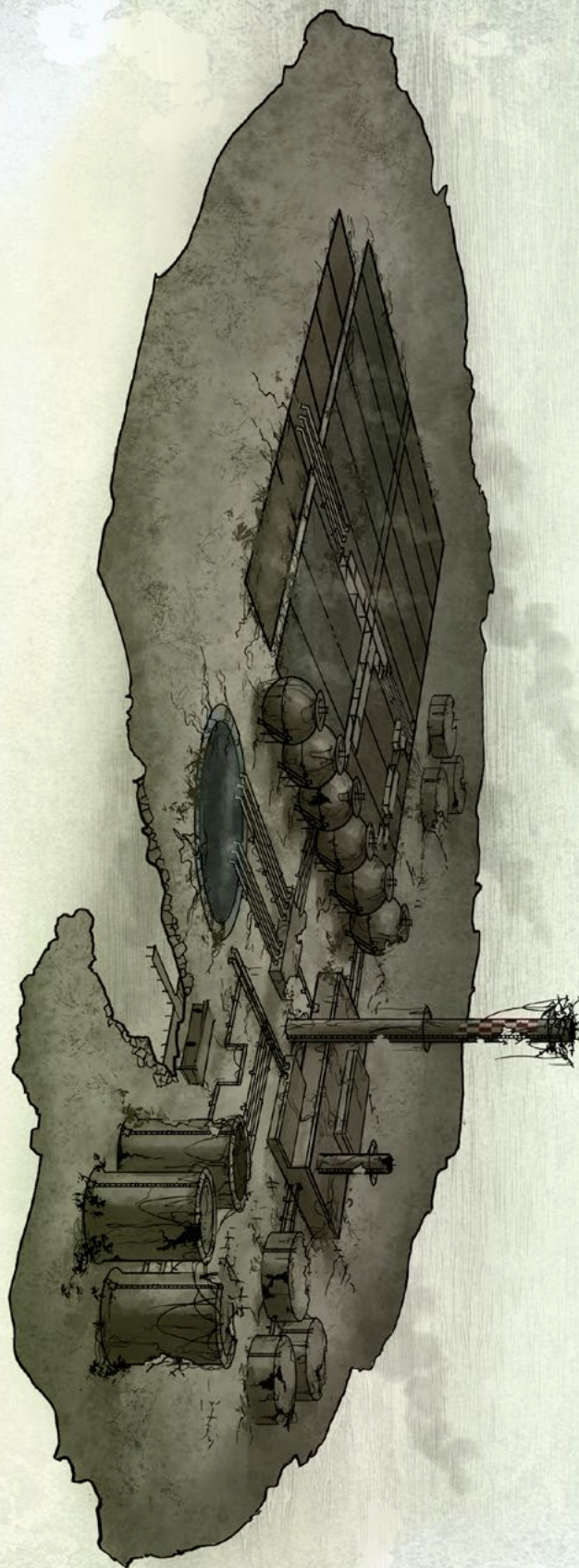
- ❑ Никкиль просит персонажей о помощи. Он хочет отправить Элвиз и «Стальной конёк» на поиски хороших крепких балок, которые он намерен приспособить в качестве опор для Замка, и лишние руки в таком деле явно не помешают. Никкиль считает, что лучше всего с подобным заданием справятся громилы и железячники, но он будет рад любой

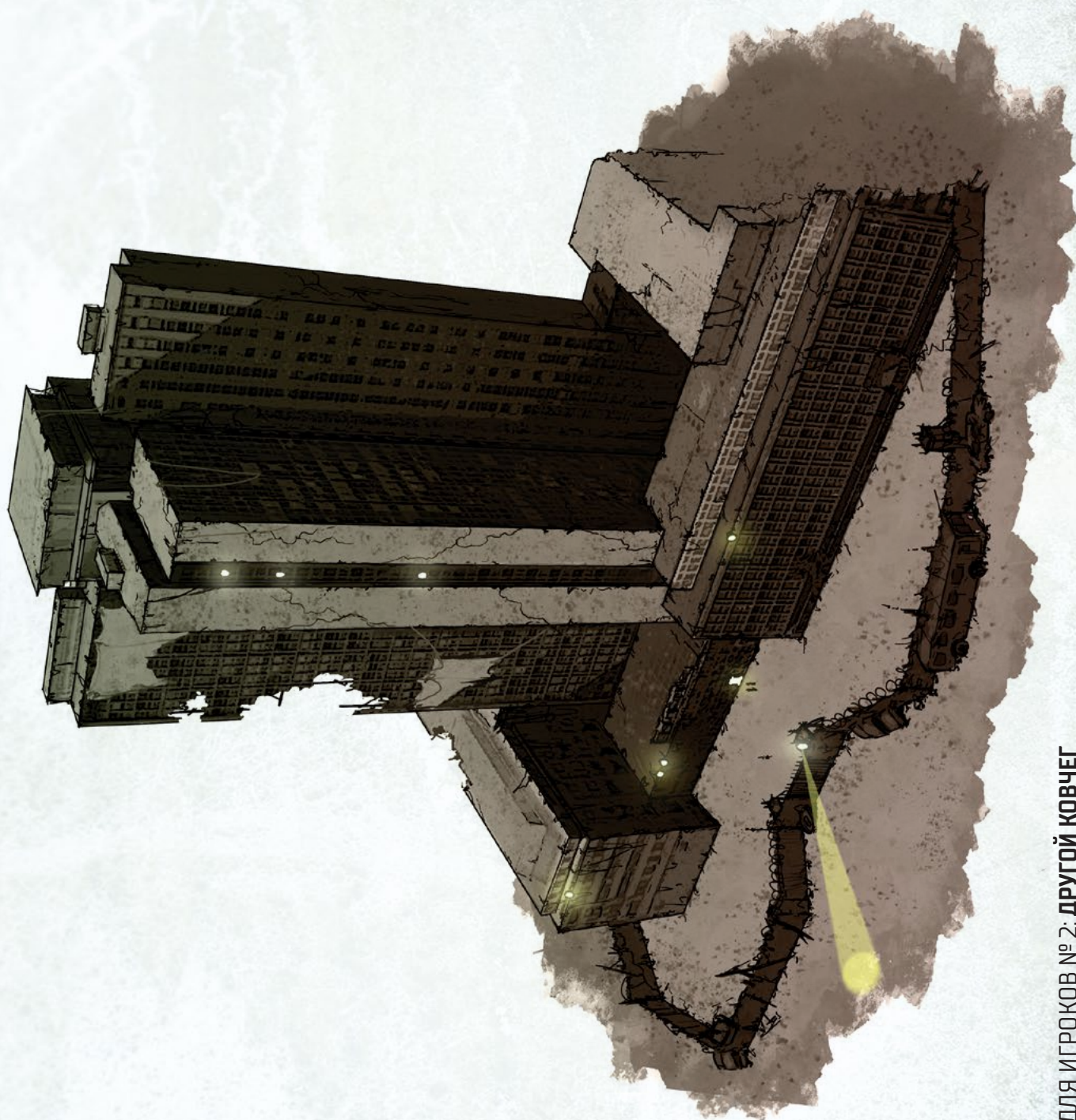
помощи. Кроме того, к экспедиции присоединятся Илора и дылда Рогги. Во время вылазки Рогги обязательно попытается вывести пароходик из строя и по возможности убить персонажей игроков.

- ❑ Враждебная группировка (см. выше) атакует Ржавый Замок, намереваясь взять его штурмом. При помощи взрывчатки её члены пробивают в обшивке дыры, сквозь которые намереваются проникнуть на нижние палубы и похитить сокровища, которые, как они считают, там спрятаны. Если штурм захлебнётся, враги возьмут Ржавый Замок в осаду. Персонажи игроков при желании могут либо присоединиться к штурму, либо помочь мекам с обороной.



КАРТА ДЛЯ ИГРОКОВ № 1: ВОДЯНОЙ ЗАВОД

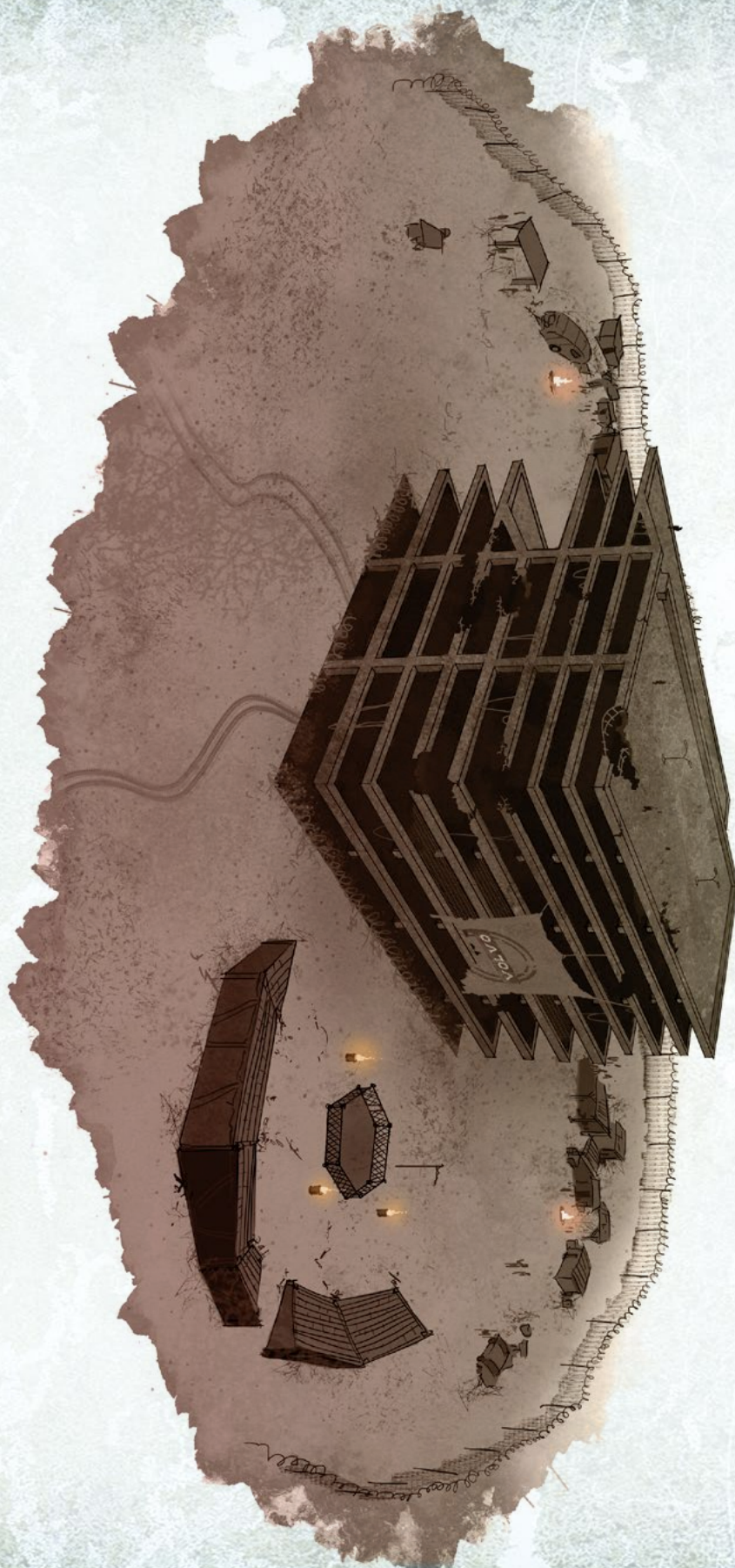




КАРТА ДЛЯ ИГРОКОВ № 2: ДРУГОЙ КОВЧЕГ

15

КАРТА ДЛЯ ИГРОКОВ № 3: ГОНЧИЕ АДА





КАРТА ДЛЯ ИГРОКОВ № 3: РЖАВЫЙ ЗАМОК

15





ДОРОГА В ЭДЕМ

Откуда взялся Народ? Каков источник сверхъестественных способностей мутантов? Кто такой Старик? Где находится Эдем и что случится, когда Народ его найдёт? В отличие от более насущных проблем, связанных с выживанием в постапокалиптическом мире, эти и другие экзистенциальные вопросы, конечно, вряд ли будут волновать персонажей игроков каждый игровой день, но рано или поздно они неизбежно возникнут, и герои наверняка попытаются отыскать на них ответы. Не волнуйся, ответы на эти вопросы у нас есть, но прежде всего не помешает узнать, какие события привели мир игры «Мутанты. Точка отсчёта» к апокалипсису. Если ты игрок, остановись, не читай дальше! Вся дальнейшая информация предназначена для глаз ведущего!

ИЕРЕМИЯ ЭТВУД

В последние годы эпохи Древних, незадолго до конца света, все учёные мира посвятили себя поискам решения самых насущных проблем человеческой цивилизации — искоренению войн, болезней, общественных беспорядков, загрязнения окружающей среды и деградации глобальной экономики. Одним из самых выдающихся — и противоречивых — гениев того времени был профессор-генетик Иеремия Этвуд. С его точки зрения страдания и стремление к разрушению были неотъемлемой частью самой человеческой природы. Более того, он вообще не считал выживание человечества

необходимым следствием своих изысканий. Естественно, подобные идеи были восприняты научным сообществом в штыки, и скандальный профессор удалился в добровольное изгнание, полностью посвятив себя своим радикальным исследованиям.

ПРОЕКТ «ЭДЕМ»

Идея профессора Этвуда состояла в том, чтобы создать новую человеческую расу, лишённую эгоизма и агрессии, и за счёт этого способную пережить всех своих генетических предков по человеческой линии. Эта работа должна была стать венцом его научной деятельности, и, получив огромные ресурсы, предоставленные ему на удивление многочисленными идеологическими сторонниками, он сумел проникнуть в тайнства человеческой ДНК значительно глубже, чем кто-либо до него, и обнаружил биологические механизмы для создания генетической основы нового человечества. Свой проект он назвал «Эдемом» в знак своего намерения выстроить на Земле новое, чистое и непорочное, общество.

БАГРОВАЯ ЧУМА

Из-за глобализации транспортного сообщения внезапно появившийся патоген распространился по планете со скоростью лесного пожара, став причиной невиданной ранее пандемии, вызвавшей самую массовую гибель населения в истории человечества. Вирус был

назван Багровой Чумой в честь первого внешнего симптома заболевания — покраснения и кровоточивости слизистой оболочки глаз. Мучительная смерть наступала не позднее чем через сутки после его проявления. Одной из жертв Багровой Чумы стал и профессор Этвуд. Кое-кто прямо обвинял эксцентричного учёного в создании и распространении смертоносного штамма, но Этвуд погиб, так и не удосужившись прокомментировать эти обвинения.

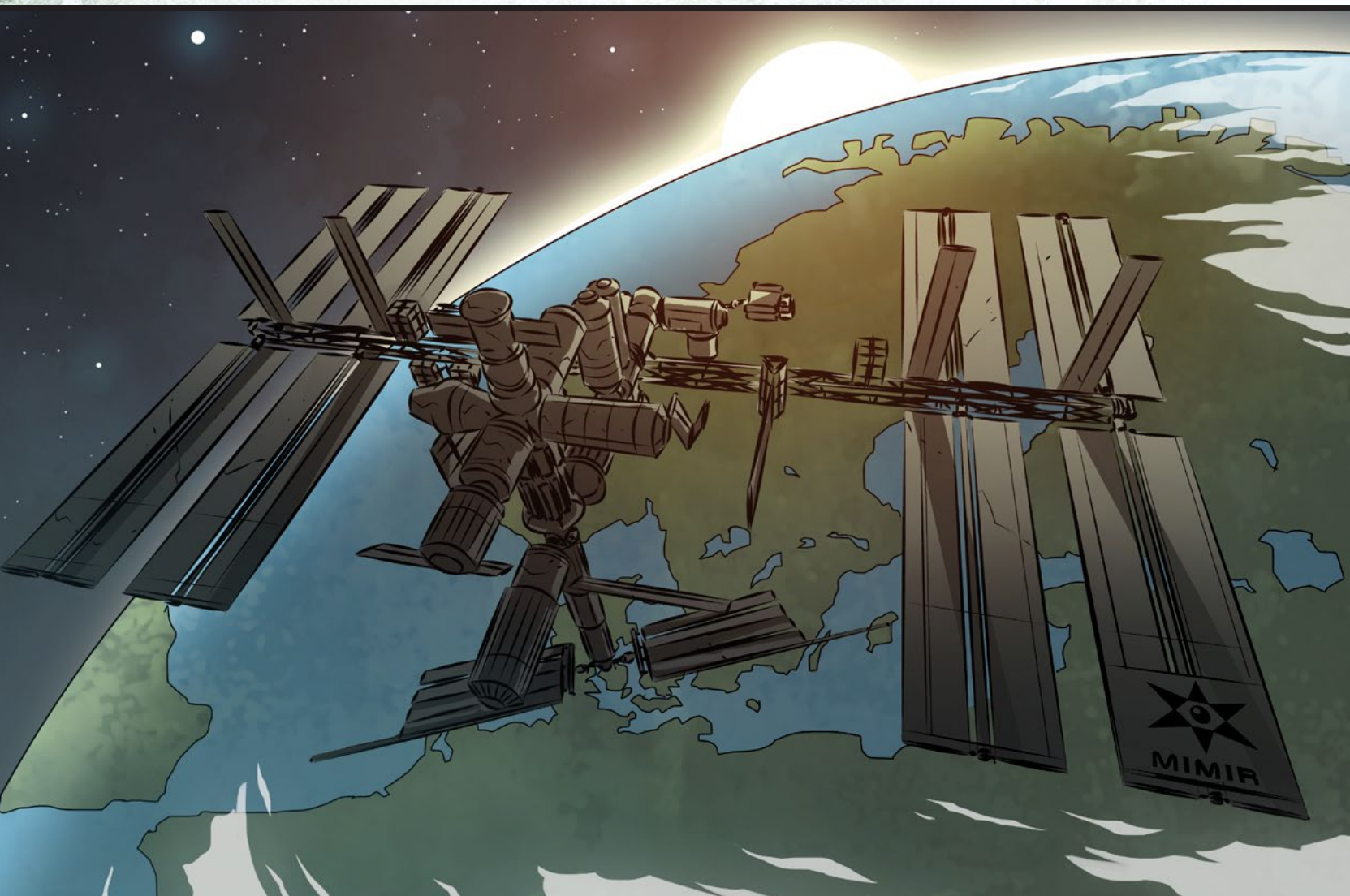
ПОСЛЕДНЯЯ МИРОВАЯ ВОЙНА

Когда началась Багровая Чума, мир уже был на грани катастрофы. Резкое изменение климата, глобальный экономический кризис, конфликты между старыми и новыми гегемонами — разразившаяся пандемия просто стала последней каплей. Под угрозой полного вымирания от Багровой Чумы ни одна из сторон не погнушалась прибегнуть к абсолютному оружию. Так глобальное противостояние всех против всех превратилось в ядерную войну на уничтожение, и вскоре атомные цветы расцвели в небесах над каждым круп-

ным городом обречённой Земли. Человечество наконец сделало свой последний шаг в пропасть.

ВЕЛИКОЕ БЕГСТВО

Несмотря на то что конец света наступил достаточно быстро, некоторая часть человечества успела осознать неизбежность гибели и, сумев воспользоваться оставшимся временем на удивление эффективно, умудрилась бежать с тонущего корабля цивилизации. Самые богатые и влиятельные люди укрылись под землёй, на дне океанов и даже на околоземной орбите. Выстроенные ими огромные убежища и космические станции размером с небольшой город были названы анклавами. Однако, несмотря на то, что анклавы были огромными, места в них хватило лишь для крохотной части населения Земли — для тех, кто был избран за свои знания и навыки, и, конечно, для тех, кто оказался достаточно богат для того, чтобы просто купить себе место в спасательной шлюпке. Все остальные люди были брошены на произвол судьбы. Почти все они погибли, и лишь немногим несчастным вопреки всему удалось пережить все ужасы апокалипсиса.



СОЮЗЫ ТИТАНОВ

«**Ноатун**»: подводные анклав. Девиз: «В единстве — сила».

«**Мимир**»: орбитальные анклав. Девиз: «Во имя свободы, во имя будущего».

«**Элизиум**»: подземные анклав. Девиз: «Традиции, решимость, отвага».

Деятельности этих Союзов и их детищам посвящены соответствующие дополнения к игре «Мутанты. Точка отсчёта».

СОЮЗЫ ТИТАНОВ

Главным предназначением анклавов было выживание хотя бы небольшой части носителей человеческой цивилизации. Они были задуманы как мирные и самодостаточные поселения, процветающие под мудрым и просвещённым руководством лучших учёных, философов и политиков. Однако жители анклавов принесли с собой не только свои знания и умения, но и старые распри, а в условиях полной изоляции, в атмосфере постепенно тающей надежды на новую жизнь застарелые обиды постепенно породили подозрения, быстро переросшие во враждебность. Анклавы стали шпионить друг за другом, обвинять соседей в саботаже, краже ресурсов гибнущей планеты и попытках установить своё владычество над другими анклавами. Альянсы, ещё вчера казавшиеся нерушимыми, распадались в мгновение ока, и на их месте возникали другие, однако со временем наиболее крупные и технически развитые анклав заключили между собой относительно устойчивые соглашения, ставшие основой для организаций, назвавшихся Союзами Титанов. В них входили анклав со схожей историей, идеологией и, конечно, с общими врагами. Не прошло и нескольких лет, как вся научно-техническая мощь Союзов была обращена на нужды военно-промышленного комплекса. Во тьме подземных, подводных и космических убежищ ударными темпами создавались разрушительные орудия и мощные роботизированные системы, о которых предыдущие поколения землян могли только мечтать.

ВОЙНА АНКЛАВОВ

Никто не знает, кто первым нажал на красную кнопку, но когда «холодная» война анклавов превратилась в «горячую», ни один анклав не сумел остаться в стороне. Оружие, разработанное за десятилетия, минувшие со времён апокалипсиса, оказалось настолько смерто-

носным, что единственного попадания было достаточно, чтобы разрушить анклав.

За первые недели войны было уничтожено больше половины существовавших на тот момент анклавов. Уцелевшие получили сильные повреждения, и многие из них утратили всякую связь с внешним миром. Война анклавов перешла в вялотекущую стадию, и медленно погибающие анклав даже не знали, что стало с их союзниками и живы ли ещё их враги. Однако страх и недоверие пустили слишком глубокие корни, и никто так и не решился выкинуть белый флаг и заговорить о мире. Можно сказать, что война анклавов идёт до сих пор, но до мутантов Ковчега доносятся лишь её редкие и далёкие отголоски.

ВТОРАЯ ЧАСТЬ ПРОЕКТА «ЭДЕМ»

Один из анклавов Союза Титанов «Мимир» — колоссальная орбитальная станция размером с небольшую луну — пережил Войну анклавов относительно спокойно. В то время как остальные космические анклав стремились убраться от зачумлённой и выжженной Земли как можно дальше, жители этой громадной станции были всерьёз настроены вернуться на родную планету человечества.

Некоторые тамошние учёные почитали Иеремию Этвуда как отвергнутого и непонятого мессию и мечтали во что бы то ни стало воплотить его грандиозный замысел. Генная инженерия уже позволила приспособить организм человека к жизни в условиях космической невесомости, так почему бы не использовать те же самые технологии для того, чтобы создать человека, способного выжить на отравленной поверхности Земли?

Проект «Эдем» был возрождён втайне от руководителей анклава, давно оставивших всякую надежду дожидаться того момента, когда родина человечества вновь сможет приютить своих осиротевших детей. Изменив человеческую ДНК и модифицировав её при помощи генетического материала, позаимствованного у других (оставшихся на планете и давно вымерших) земных животных, учёные сумели создать существ, наделённых поистине сверхчеловеческими способностями. Способностями, которые могли помочь им выжить в опасных и неблагоприятных условиях постапокалиптической Земли. Создатели называли этих существ *мутантами*.

КОВЧЕГИ

В качестве командного центра проекта «Эдем» было выбрано старое бомбоубежище, расположенное в относительно нетронутой Последней войной части света. Несколько десятков учёных и их ассистентов, готовых отдать жизнь во имя общей цели, покинули своё безопасное орбитальное жилище, чтобы лично руководить ходом этого грандиозного эксперимента. С собой они

взяли достаточно генетического материала для создания сотен и тысяч наделённых сверхчеловеческими способностями существ — людей, возможности которых выходили далеко за рамки такого устаревшего понятия, как «человек».

Согласно первоначальному плану, мутанты должны были поселиться в специально подготовленных местах в окрестностях командного центра. Эти поселения были названы Ковчегами. К каждому Ковчегу прилагался штат из нескольких научных работников, которые должны были заниматься воспитанием, образованием и адаптацией своих подопечных к жизни на поверхности разорённой Земли. Но проект был сорван уже через несколько лет: оказалось, что после определённого возраста работа тонких биохимических механизмов

внутри организма мутанта нарушается, делая мутации нестабильными, а сверхъестественные способности генетически изменённых тел — неконтролируемыми.

Руководительница проекта, доктор Ретциус, приказала прекратить работу над проектом и уничтожить все «опытные образцы». Некоторые из учёных отказались выполнять её приказ, и в рядах сторонников проекта воцарился хаос. В конце концов эти учёные бежали в Зону, к заранее выбранным Ковчегам, прихватив с собой всех детей-мутантов. Врата Эдема закрылись за ними раз и навсегда.

Жизнь в Ковчехах оказалась непростой, и многие учёные вскоре погибли, заразившись Гнилью или став пищей чудовищных хищников Зоны. Контакт с «Мимиром» был потерян, и многие, так и не сумев вынести вынужденной изоляции, отсутствия перспектив и тягот жизни, покончили с собой. Проект «Эдем» был забыт, но молодые мутанты продолжали жить, даже не подозревая о своём происхождении.

МАГИСТРАЛЬНЫЙ СЮЖЕТ В ИГРЕ

Поселение Народа — это, конечно же, один из Ковчегов проекта «Эдем», а Старик — один из выживших учёных. Помимо всего прочего это означает, что персонажи игроков не люди, пережившие апокалипсис, а уцелевшие подопытные объекты эксперимента, проведённого уже после Конца.

Эти фундаментальные истины персонажи смогут узнать по ходу игры, но для этого им нужно найти старый командный центр проекта «Эдем», тот самый легендарный Эдем из мифов и преданий их Народа. Если персонажи игроков найдут его и сумеют выжить, столкнувшись с подстерегающими внутри опасностями, они также получат возможность покинуть Землю и присоединиться к цивилизации, которую бежавшее в космос человечество сумело выстроить на просторах Солнечной системы. Жизнь в космическом анклав выходит за рамки этой книги — о ней рассказано подробнее в одном из дополнений.

СТАРИК

Старик — это один из учёных проекта «Эдем». Он знает правду о происхождении Народа, но, несмотря на провал изначального замысла, продолжает хранить эту тайну, полагая, что, открыв её своим подопечным, повлияет на их поведение и нарушит чистоту эксперимента, которому он посвятил всю свою жизнь. Первое время Старик (настоящее имя которого — доктор Себе-диус) ещё надеялся на прибытие спасательной экспедиции, но со временем прежняя жизнь стала занимать его всё меньше и меньше, а годы, проведённые на Земле, Гниль и тяготы жизни в Ковчеге в конце концов окончательно подточили его здоровье.

Ты как ведущий можешь использовать Старика как источник информации об Эдеме и иных «Древних» материях. Этот источник удобен тем, что состояние здоровья и разума Старика попросту не позволит персонажам игроков узнать от него больше информации, чем ты готов предоставить. Даже если герои попытаются «надавить» на него, Старик всегда может впасть в забытье, а то и скончаться.

БЕСПЛОДНЫЙ НАРОД

Мутанты проекта «Эдем» неспособны зачинать детей друг с другом. Это было сделано специально, чтобы экспериментальная популяция не вышла из-под контроля. Тем не менее мутанты могут иметь общих потомков с людьми, например, со странниками (см. стр. 178) или упырями (см. стр. 179). Помимо всего проче-



го это означает, что мутантам волей-неволей придётся взаимодействовать с другими группировками Зоны. В противном случае Народ ожидает неизбежное вымирание, и это всего лишь вопрос времени.

Следующее поколение: ребёнок, рождённый от мутанта и человека, будет мутантом. Смешение человеческих и мутантных генов решит проблему бесплодия мутантов — мутанты второго поколения смогут иметь общих детей, и стерильность Народа навсегда останется в прошлом.

КЛЮЧИ К ЭДЕМУ

По ходу кампании ты можешь выдавать персонажам игроков информацию и улики, которые рано или поздно приведут их к Эдему. Только ты решаешь, насколько быстро это произойдёт и, соответственно, насколько быстро достигнет развязки магистральный сюжет кампании.

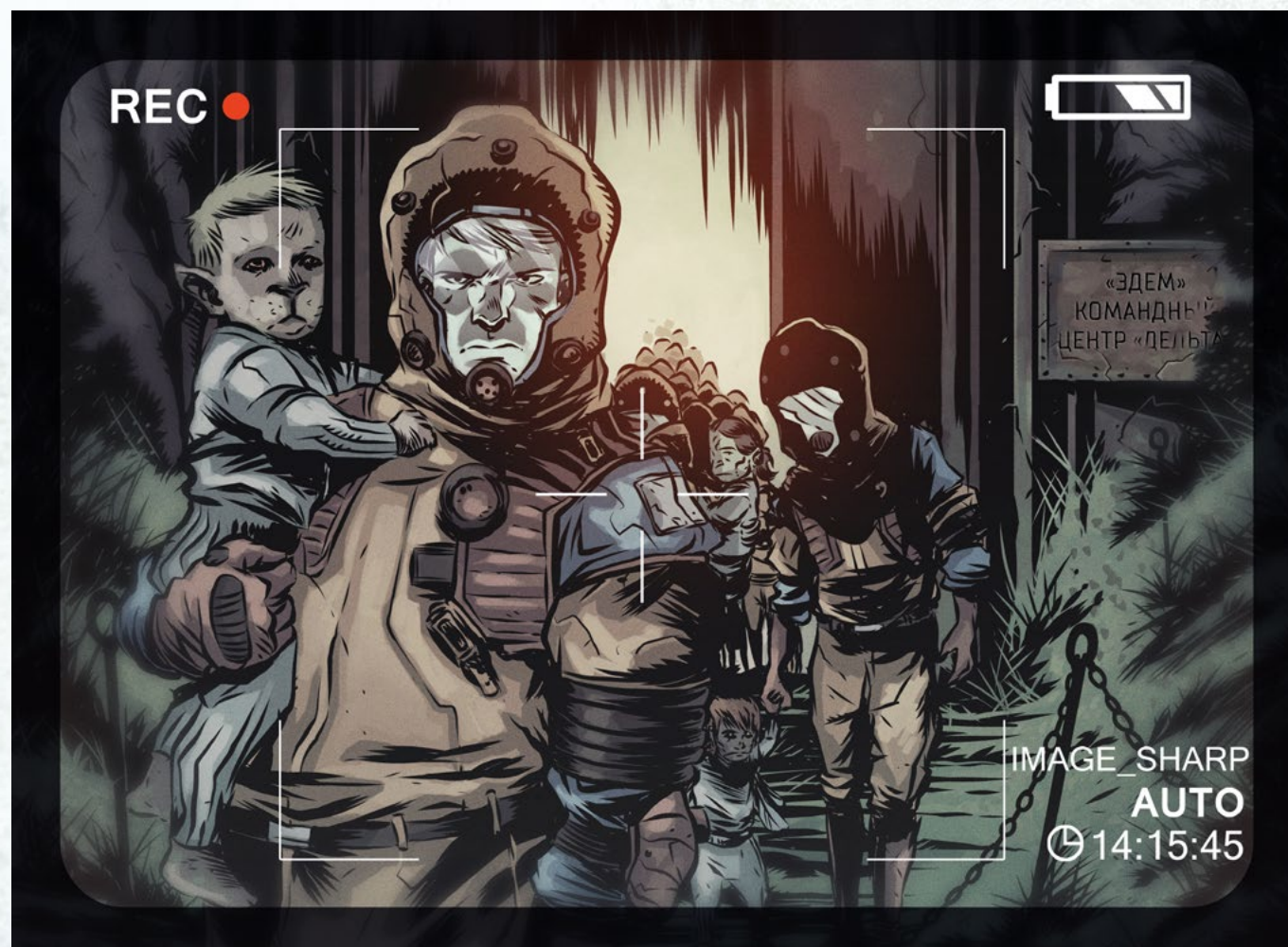
Собрав три особых артефакта, персонажи игроков смогут точно определить местоположение Эдема и получить доступ внутрь подземного командного центра.

Ты можешь оставить эти артефакты в Колоде мутантов и позволить персонажам игроков находить их в случайном порядке и в случайных местах, или продумать заранее, где герои их отыщут. Интереснее всего будет, если героям придётся потрудиться, чтобы добыть каждый из них. В качестве награды ты также можешь выдавать не сами артефакты, а улики, указывающие на их местоположение. Считай каждый из этих трёх артефактов не просто предметом, а сюжетным инструментом, который ты волен использовать по своему усмотрению.

Как мы уже говорили, в игре имеется три сюжетно важных артефакта: магнитофон, видеокамера и ключ-карта. Четвёртый артефакт, дневник, содержит лишь указание на существование Эдема, но при этом не помогает узнать, где тот находится.

МАГНИТОФОН

В магнитофоне имеется радиоприёмник, и если персонажи игроков смогут его включить, они услышат записанную передачу древней системы оповещения, которая без перерыва транслируется на этой частоте



ещё со времён апокалипсиса. Строгий голос приказывает всем «лицам с уровнем допуска 5 и выше» проследовать в ближайший «командный центр» и передаёт координаты и названия: «Альфа», «Браво», «Чарли», «Дельта» и «Эхо». Всех остальных граждан строгий голос просит оставаться дома.

Персонаж, который услышит передачу и пройдёт проверку понимания, сможет узнать, в каких секторах Зоны расположен каждый из этих командных центров — просто выбери любые пять секторов на карте Зоны так, чтобы они находились подальше друг от друга. Эдем — это командный центр «Дельта», но персонажи смогут узнать об этом только при помощи видеокамеры.

ВИДЕОКАМЕРА

На плёнку этой видеокамеры записано, как учёные проекта «Эдем» покидают бункер. Они облачены в тяжёлые изолирующие костюмы и выходят из приоткрытых металлических дверей в сопровождении нескольких тысяч детей не старше трёх-четырёх лет. По крайней мере некоторые дети — определённо мутанты. На облупленной табличке у дверей написано «Эдем» и «Командный центр «Дельта»». При помощи этого артефакта персонажи игроков могут узнать о своём происхождении и выяснить, что «Эдем» и командный центр «Дельта» — это одно и то же место. Кроме того, они смогут рассмотреть ближайшие окрестности командного центра и понять, в какой части нужного сектора искать ворота.

Иллюстрация на странице 239 изображает кадр из этого видео. Покажи её игрокам, когда их персонажи будут смотреть запись.

КЛЮЧ-КАРТА

С помощью этой исцарапанной и грязной ключ-карты персонажи игроков смогут открыть ворота в Эдем. На самой карточке помимо прочего написано «Служба безопасности проекта «Эдем», что сразу позволит персонажам осознать её значимость. Без этой карточки герои не сумеют открыть громадные металлические двери подземного командного центра.



СЮЖЕТНЫЕ АРТЕФАКТЫ В ИГРЕ

Ты, конечно, можешь оставить все четыре связанных с магистральным сюжетом артефакта в Колоде мутантов и позволить случаю решить, когда персонажи игроков их найдут. Но для того чтобы контролировать продолжительность и темп кампании, лучше убрать их из колоды и самостоятельно решать, когда у героев появится шанс их заполучить. Наиболее эффективный метод — раздать эти артефакты различным группировкам Зоны или наделить некоторых персонажей ведущего знанием о том, где их искать (к тому же это неплохой способ заманить героев в нужный тебе особый сектор). Помни, что персонажи ведущего, владеющие подобными артефактами, вряд ли захотят отдавать их без боя (или хотя бы бесплатно).

ДНЕВНИК

Этот потрёпанный и подпорченный водой дневник когда-то принадлежал одному из учёных «Эдема» — не Старику, а его коллеге, одной из тех, кто вместе с ним покинул командный центр проекта. Для того чтобы найти дневник, неплохо подойдёт старый водоочистный комплекс (см. стр. 205). Если персонажи игроков найдут книжку и пройдут проверку понимания, покажи им раздатку №1 со страницы 241 (её также можно скачать с сайта «Студии 101»). Обрати внимание на логотип «Мимира» — для игроков поначалу он не будет ничего значить, но они обязательно столкнутся с ним, когда попадут в Эдем.

КОМАНДНЫЙ ЦЕНТР «ДЕЛЬТА» — ЭДЕМ

Легендарный Эдем играет очень важную роль в мире игры «Мутанты. Точка отсчёта». Поиски древнего бомбоубежища и его исследование могут стать кульминацией долгой кампании, хотя, конечно, никто не запрещает продолжить игру и после того, как Эдем будет обнаружен.

ИСТОРИЯ

Подземный комплекс, который Народ в своих преданиях называет Эдемом, — место с долгой историей, стены которого дважды становились свидетелями того, как отчаянная надежда превращается в глубочайшее отчаяние. Сам бункер, изначально задуманный как бом-



14 ноября

Я бежала из Ковчига ночью, как воровка. У меня не было другого выбора. Они бы никогда не поняли, почему я должна их покинуть. Теперь они сами по себе. Я должна вернуться в «Эдем».

17 ноября

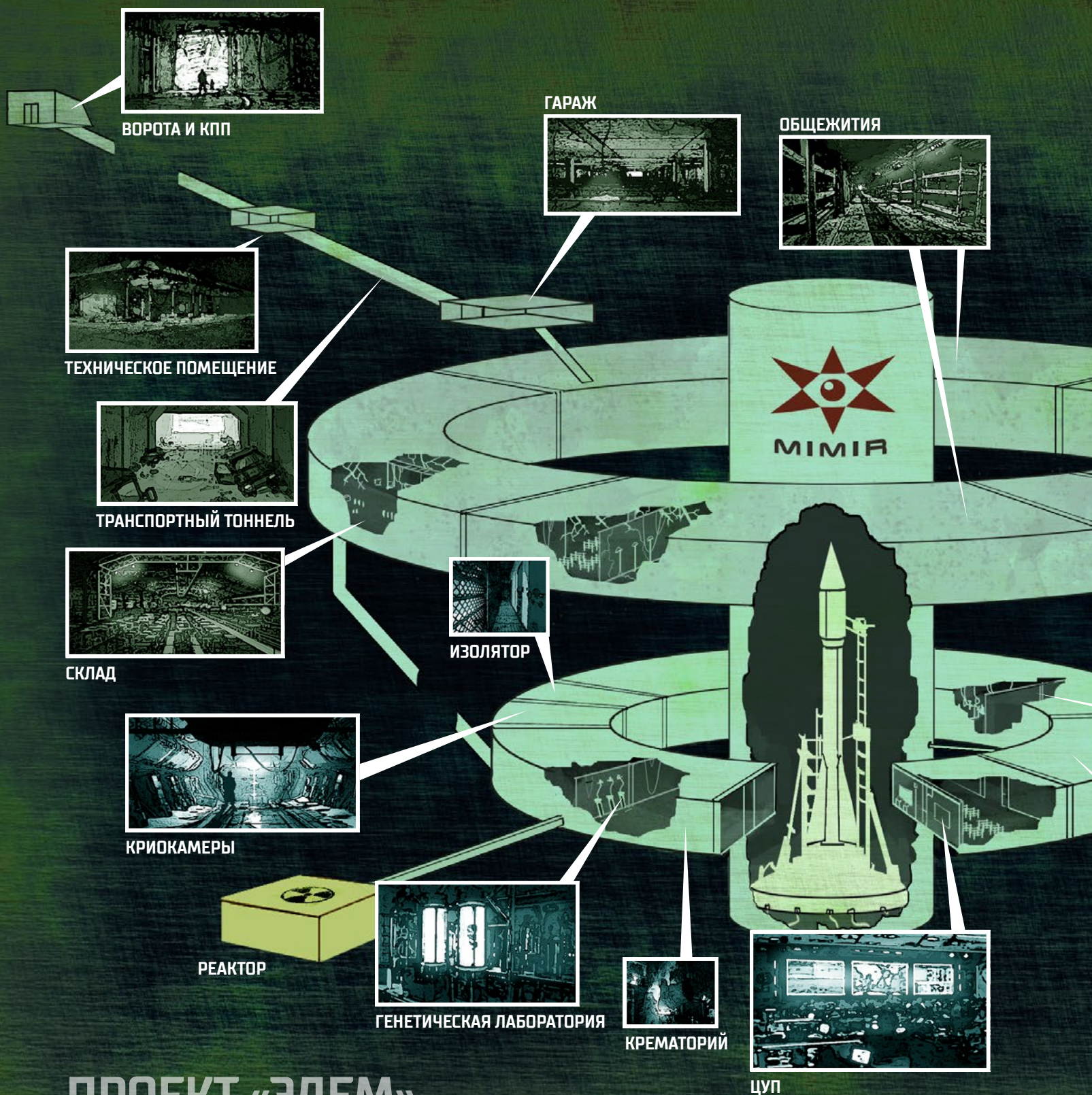
Я пробираюсь сквозь Зону вот уже три дня. Мне кажется, что за мной по следу идут упыри, а может, и кто похуже. Интересно, я вообще правильно иду? Не могу вспомнить обратную дорогу. Нужно забраться повыше и осмотреться.

18 ноября

Была ли я права, когда оставила их? Ведь можно было ещё столько всего узнать и изгугить. Больше всего на свете я скучаю по моим детям.

19 ноября

Чёртовы упыри напали на мою стоянку прямо перед рассветом. Похоже, моя бессонница спасла мне жизнь. Теперь у меня нет ни снаряжения, ни еды, ни воды. Ключ-карта «Эдема» тоже осталась где-то там. Похоже, эти ублюдки всё-таки убили меня. Всё потеряно. Надежды больше нет.



ПРОЕКТ «ЭДЕМ»

КУХНЯ И СТОЛОВАЯ



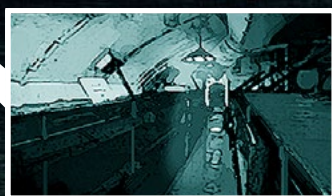
КОМАНДНЫЙ ПУНКТ



ЛАЗАРЕТ



ЯСЛИ



ЖИЛЫЕ ПОМЕЩЕНИЯ

бомбоубежище на случай войны, был выстроен задолго до падения Древнего мира. Долгое время он был законсервирован и почти забыт, но о нём вспомнили, когда на мир, охваченный Багровой Чумой, обрушилось пламя Последней войны.

Паникующие люди заполнили все более-менее пригодные для жизни бомбоубежища, и самые крупные из них стали чрезвычайными командными центрами. Предполагалось, что сеть таких командных центров, раскинувшихся по всей стране, позволит правительствам, высшему командованию и местным администрациям выполнять свои функции, находясь в безопасности. Когда ворота гигантского комплекса закрылись, под сводами командного центра «Дельта» нашли убежище почти шесть тысяч человек — в основном политиков, государственных чиновников и других богатых, влиятельных или попросту удачливых людей.

Впрочем, облегчение от пребывания в безопасности улетучилось довольно быстро. Дни изоляции затянулись на недели, затем на месяцы, но помощь из внешнего мира так и не пришла. Контакты с другими командными центрами были sporadически, всевозможные панические слухи распространялись как пожар, и в тёмных коридорах бомбоубежища стремительно назревало недовольство. Ситуация стала критической, когда запасы продовольствия начали подходить к концу. Руководство центра настояло на соблюдении протокола, который велел людям оставаться на месте, сохранять спокойствие, ждать помощи и экономить припасы. Разразившийся голод обострил ситуацию до предела, и недовольство, наконец, переросло в открытый мятеж. Служба безопасности комплекса попыталась утопить восстание в крови, но гнев толпы оказался сильнее. Истощив последние припасы, немногочисленные выжившие решили покинуть убежище и отправиться на поиски еды. Назад никто из них так и не вернулся. Так закончилась первая глава трагической летописи командного центра «Дельта».

На протяжении следующих нескольких десятилетий командный центр «Дельта» оставался ещё одной позабытой братской могилой на просторах разрушенного мира, пока учёные проекта «Эдем» не сочли, что этот подземный комплекс как нельзя лучше подходит для их грандиозного эксперимента. Переименовав старое бомбоубежище в честь своего проекта и взяв на вооружение самые совершенные космические технологии своего анклава, они сумели восстановить работоспособность бывшего командного центра, оборудовать передовую генетическую лабораторию и даже превратить пустующую ракетную шахту в автоматический эвакуационный космодром на случай чрезвычайной ситуации. Но вновь, как и прежде, подземный комплекс, который должен был стать колыбелью новой

надежды для всего человечества, стал её могилой. Когда проект «Эдем» завершился провалом, большая часть учёных покинула бывший командный центр, и из всего персонала на базе проекта остались лишь доктор Ретциус и горстка самых верных её последователей.

ОБСТАНОВКА

Оказавшись в Эдеме, персонажи могут подумать, что старое бомбоубежище давно опустело, но это не так. На протяжении последних двух десятилетий в его глубинах жила и неустанно трудилась доктор Ретциус. Её ассистенты большую часть этого времени провели в криокамерах — только так глава проекта «Эдем» могла гарантировать, что работа над проектом будет продолжена даже после её смерти. Когда отчаяние перед лицом первой сокрушительной неудачи переросло в безумную одержимость, доктор Ретциус твёрдо вознамерилась воплотить мечту профессора Этвуда и создать расу совершенных, безупречных мутантов — стойких и сильных существ, способных выстоять против любых опасностей Зоны и уничтожить первое, «дефектное», поколение мутантов проекта «Эдем». Ретциус считает, что добилась успеха, создав своих «омега-мутантов», но у персонажей ещё будет шанс убедить её в обратном.

Когда персонажи игроков пройдут сквозь врата Эдема, Ретциус будет вести подготовку к финальной стадии своего эксперимента — полевым испытаниям омега-мутантов на просторах Зоны. Нежданные гости изрядно разозлят и напугают её, а когда доктор поймёт, что нарушители — это мутанты первого поколения, ярость окончательно захлестнёт её рассудок. Ретциус захочет любой ценой уничтожить это ходячее напоминание о своём сокрушительном провале двадцатилетней давности.

Исследуя Эдем, персонажи игроков смогут узнать историю не только самого бомбоубежища, но и собственного происхождения. Рано или поздно они столкнутся с омега-мутантами, а затем и с доктором Ретциус. Дело может обернуться кровопролитием, но персонажи игроков могут получить неожиданную помощь. Во-первых, в бомбоубежище есть ещё один альфа-мутант (так Ретциус называет мутантов первого поколения), который двадцать лет успешно прятался в неизведанных закоулках Эдема. Персонажей игроков он сочтёт прекрасной возможностью одолеть «злого доктора» и выбраться на свободу. Во-вторых, доктор Ретциус сильно переоценивает лояльность своих омега-мутантов — некоторые из них испытывают к своей «матери» весьма неоднозначные чувства и в критический момент могут перейти на сторону персонажей игроков.

ВОРОТА

Вход в Эдем преграждают створки гигантских стальных ворот, достаточно больших для того, чтобы внутрь смог въехать грузовик. Несмотря на их величину, найти ворота непросто — обильная растительность надёжно маскирует их от случайных глаз. Рядом с воротами висит облупившийся и проржавевший от времени знак, на котором едва различимы слова «Командный центр «Дельта» и, чуть более отчётливо, «Эдем».

Ворота: прямо под знаком на стене висит видеочамера и датчик электронного замка. Устройства кажутся нерабочими, но если к датчику замка поднести ключ-карту (см. стр. 240), на нём загорится зелёный огонёк, и стальные створки дверей метровой толщины начнут медленно разъезжаться в стороны, открывая вход в тёмный и, судя по всему, очень глубокий тоннель...

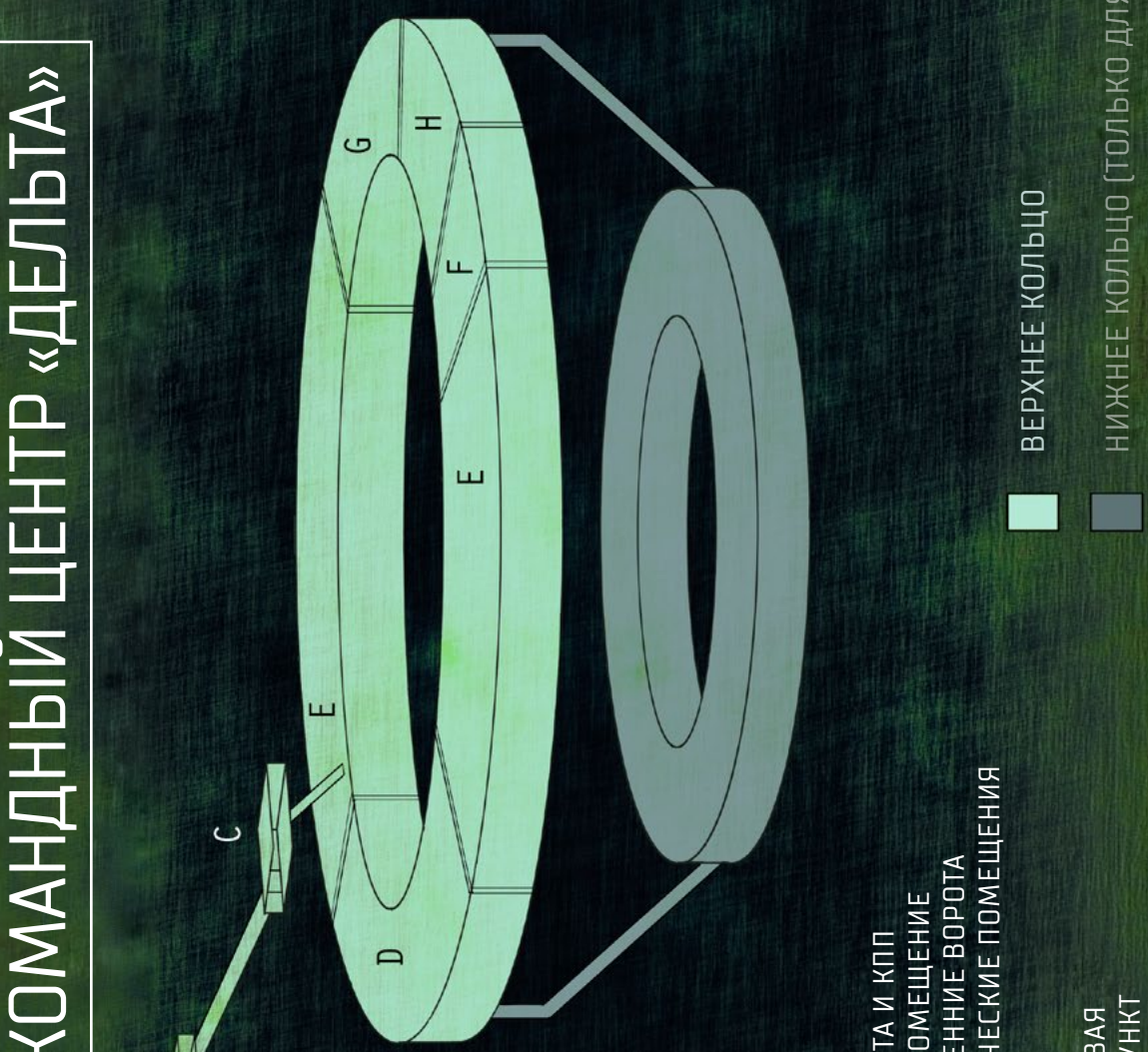
КПП: внутри, справа от ворот, находится тесное караульное помещение. Помимо кое-какого утиля там нет ничего интересного — ни компьютерный терминал, ни мониторы не работают, причём, похоже, очень давно.

Тоннель: транспортный тоннель ведёт вниз под небольшим уклоном. Воздух сырой и затхлый. Внутри царит непроглядная темнота (см. стр. 96), так что без факела, фонарика или персонажа с мутацией «люминесценция» героям придётся пробираться на ощупь. У стен кое-где громоздятся проржавевшие насквозь остовы ездовых машин.

Гараж: через 200 метров тоннель заканчивается просторным подземным гаражом. Здесь обломков и остовов ездовых машин больше всего, и некоторые из них даже сохранились достаточно хорошо, чтобы их можно было починить (проверка ремесла). В дальней стене находится ещё одна раздвижная дверь, такая же крепкая и надёжная, как и та, через которую герои вошли в тоннель, — её тоже можно открыть только при помощи ключ-карты. Сразу за этой дверью начинается широкая лестница, которая спускается в длинный, плавно изгибающийся коридор, освещённый старыми мерцающими флуоресцентными лампами. Это Верхнее Кольцо Эдема.

Карта комплекса: на бетонной стене гаража, прямо у дверей, висит старая карта командного центра «Дельта». Она порядком выцвела, но рисунок ещё можно разобрать — изучив карту, персонажи игроков смогут получить представление о том, как выглядит Эдем изнутри. Карта изображена на раздатке № 2.

КОМАНДНЫЙ ЦЕНТР «ДЕЛЬТА»



РАЗДАТКА №2: КАРТА КОМАНДНОГО ЦЕНТРА «ДЕЛЬТА»



ВЕРХНЕЕ КОЛЬЦО

Каждый из двух основных уровней Эдема представляет собой широкий закольцованный тоннель, проложенный внутри гранитного скального основания. В центре комплекса находится старая ракетная шахта, в которой установлена готовая к старту ракета-носитель с космическим кораблём на борту (см. ниже). Верхнее Кольцо командного центра «Дельта» пустовало десятки лет — учёным Эдема хватало помещений, расположенных в Нижнем Кольце.

В помещениях Верхнего Кольца темно и холодно, и всё там, куда ни глянь, покрыто многолетним слоем пыли. Как только персонажи игроков пройдут по тоннелю и откроют нижнюю дверь (см. выше), загорится тусклое аварийное освещение и заработает старая система видеонаблюдения. Единственный уцелевший спуск в Нижнее Кольцо находится около командного пункта (см. ниже).

События: как только персонажи игроков войдут в помещения Верхнего Кольца, ты можешь начинать вводить события и опасности, описанные на стр. 257. Часть этих событий лучше подходит для Верхнего Кольца, часть — для Нижнего, но ты, конечно, можешь использовать их по своему усмотрению.

Летопись падения: по мере изучения Верхнего Кольца персонажи игроков то и дело будут наткнуться на следы, оставленные кровавыми событиями, предшествовавшими гибели командного центра «Дельта» и его первых обитателей: сломанную мебель, следы пожаров, вмятины и дырки от пуль. И, конечно, на мертвецов. Целая куча старых мертвецов — счёт им идёт на сотни, и, похоже, почти все они в момент гибели были безоружны. Персонаж, который пройдёт проверку понимания, узнает, что эти тела лежат здесь много десятков лет — по сути, это скелеты, едва обтянутые истлевшей одеждой и давно иссохшей плотью. Некоторые из мертвецов при жизни, однако, были кем-то вроде солдат — на них была форменная одежда (тоже давно истлевшая) и, судя по всему, они были вооружены. Самого оружия нет — разве что пустые магазины и кобуры, но если герои захотят хорошенько всё обыскать, можешь подкинуть им самозарядный пистолет или даже автомат.

Главный коридор: главный коридор опоясывает Верхнее Кольцо, и по всей его длине с обеих сторон расположены двери, ведущие в другие помещения. Через неравные промежутки коридор преграждают бронированные переборки с толстыми и прочными дверьми. Некоторые из них открыты, некоторые закрыты, но они не заперты, и любую из них можно открыть, покрутив специальное колесо в центре двери. На бетонных сте-

нах коридора давно выцветшей и облупившейся жёлтой краской написаны цифры, буквы, стрелки и предупреждающие знаки. По потолку коридора проложены электрические кабели и водопроводные трубы.

Общежития: командный центр «Дельта» был рассчитан на пять тысяч человек, и каждому из них в бетонном чреве подземного комплекса была положена собственная койка. В этих давным-давно опустевших залах сейчас нет ничего, кроме длинных рядов металлических многоярусных кроватей и сгнивших матрасов. Здесь персонажи игроков могут найти только немного утиля и какой-нибудь не слишком ценный артефакт.

Столовая: просторная комната, уставленная длинными столами и скамьями. В дальней части помещения находится не особенно сложно оснащённая, но очень большая кухня. Внутри неё полно всяких кухонных принадлежностей, но нет ни крошки еды.

Лазарет: несколько отдельных помещений, заставленных узкими больничными кроватями и всевозможным медицинским оборудованием. Здесь повсюду — на кроватях, в кучах прямо на полу — валяются давно истлевшие и иссохшие трупы с явными следами насильственной смерти: дырками от пуль, сломанными костями и т.п. Ни лекарств, ни другого полезного снаряжения здесь не осталось — похоже, все запасы иссякли или были разграблены во время бунта.

Склад: обычные складские помещения, тоже пустые.

Крематорий: здесь жители командного центра «Дельта» сжигали свои отходы и, конечно, мертвецов. Персонаж игрока, который пройдёт проверку понимания, сможет снова запустить печи.

Командный пункт: на противоположной от входа стороне Верхнего Кольца находится помещение, которое когда-то было командным пунктом и местом работы комендатуры командного центра «Дельта». Ведущая внутрь него дверь искорёжена и сорвана с петель, а пол буквально устлан высохшими трупами в гражданской и форменной одежде. Внутри командного пункта множество мониторов, терминалов, телефонов, компьютеров и картотечных шкафов. Всё покрыто пылью, а большая часть оборудования разбита и разбросана по полу.

В кресле за самым большим столом сидит иссохшая мумия в шикарном костюме, с галстуком на шее и с дыркой от пули в голове. Под столом лежит револьвер, а на столе — распечатка компьютерного журнала, описывающего последние дни командного центра «Дельта». Если кто-нибудь из персонажей пройдёт провер-



ку понимания, можешь выдать игрокам раздатку №3. Герои также могут забрать револьвер и шикарный костюм (и то, и другое — артефакты).

Спуск на нижний уровень: в стене неподалёку от выбитой двери в командный пункт есть ещё одна дверь, поменьше и, судя по отметинам от ударов, покрепче. На стене рядом с дверью висит чудом уцелевший датчик электронного замка — если персонажи игроков воспользуются ключ-картой, дверь тихо и послушно отъедет в сторону, открыв узкую крутую лестницу, ведущую вниз. Сквозь решетчатые ступени, на глубине порядка тридцати метров, отчётливо виден тусклый свет. Спустившись по лестнице, персонажи окажутся под сводами Нижнего Кольца — в самом сердце проекта «Эдем».

НИЖНЕЕ КОЛЬЦО

Первое, что заметят персонажи игроков, оказавшись в коридоре Нижнего Кольца, — это разительный контраст с упадком и разрухой, царящими в Верхнем Кольце. Здесь, внизу, гораздо теплее, суше и светлее, чем наверху, и освещение здесь обеспечивают не древние лампы дневного света, а расклеенные по всему потолку странные бледно-голубые ленты. Конечно, некоторыми помещениями Нижнего Кольца тоже не пользовались много лет, но ни трупов, ни следов разгрома здесь нет. Более того, все окружающие персонажей игроков предметы выглядят чуждо и непривычно — ничего общего даже с попадающимися в Зоне артефактами Древних. Практически в каждом помещении на стенах красуется логотип Союза «Мимир».

23 сентября

Всё ещё не можем связаться с командным центром «Альфа». Прошло уже несколько недель, а мы до сих пор не знаем, что там происходит. Враг у ворот? Может, им просто не до нас? Или эти трусы уже сдались, и всё давно кончено?

17 октября

Связь с другими командными центрами потеряна. Почему до сих пор никто не пришёл к нам на помощь? Только мы, что ли, остались в живых? Сегодня было решено урезать пайки вдвое. Гражданским придётся затянуть пояса.

01 ноября

Есть контакт! Наши технические специалисты сегодня получили сообщение из другого, неизвестного нам подземного комплекса. Они называют себя «Элизиум», как древнегреческий рай. Если верить их словам, они – часть нового, только зарождающегося государственного образования, некоего союза убежищ. Но самое главное – они сказали, что помогут нам! Впервые за долгие месяцы я чувствую, как во мне просыпается надежда.

06 ноября

И вновь молчание. «Элизиум» не выходит на связь. Что случилось? Они тоже бросили нас на произвол судьбы? Или что-то случилось с ними самими? Может, это была чья-то жестокая шутка?

19 ноября

Сегодня гражданские устроили митинг у входа в командный пункт. Требовали еды. Я хотел выйти и поговорить с ними, но майор Хендрикс остановил меня. Сказал, что это слишком опасно.

23 ноября

Гражданские взбунтовались. Я видел это через камеры системы наблюдения. Они скандируют речёвки, громят мебель. Нужно дать им понять, что у майора Хендрикса попросту не было выбора – группа гражданских атаковала его людей и попыталась завладеть табельным оружием, так что сегодняшние жертвы – печальное, но вполне закономерное следствие этого неприемлемого проступка. Бунт необходимо подавить – в этом вопросе я полностью солидарен с майором Хендриксом. В конце концов, моя задача состоит не только в том, чтобы защищать гражданских, но и в том, чтобы сохранить то, что осталось от нашего государства. Наши знания, нашу культуру, нашу цивилизацию. Груз ответственности, который лежит на моих плечах, невообразим. Неужели никто из них этого не понимает?

04 декабря

Скоро всё закончится. Это моя последняя запись. Я уже слышу, как они ломают дверь – долго она не продержится. Столько смертей, мне тоже не выжить, но я не позволю этим ублюдкам добраться до меня. Я ни о чём не жалею. Я выполнял свой долг. Будущее нас рассудит. Если, конечно, у человечества ещё есть будущее.

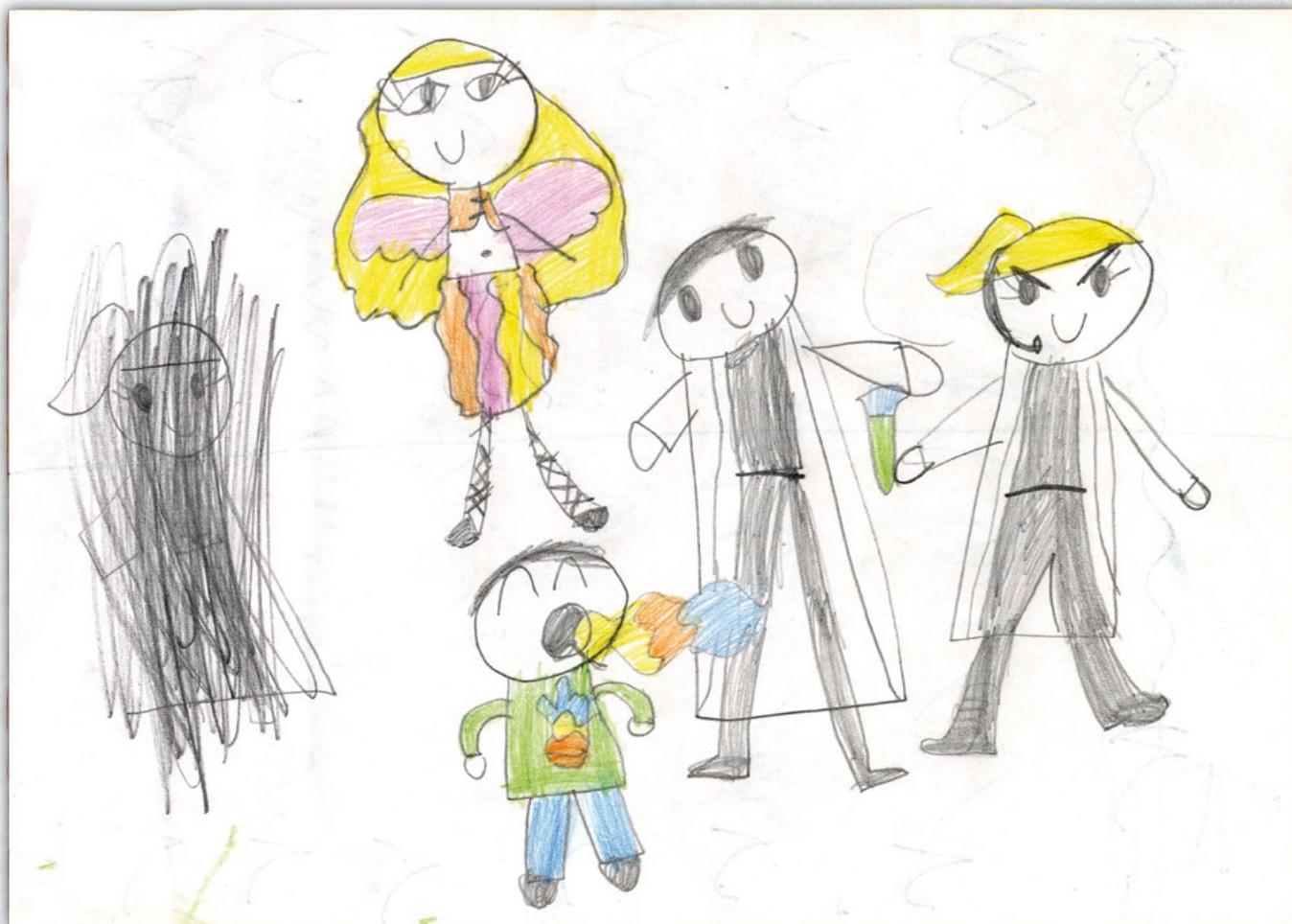
PRINT
OFFICE

Терминалы: в ЦУПе и генетической лаборатории расположены компьютерные терминалы, при помощи которых можно управлять дверями и ловушками Нижнего Кольца, а также получить доступ к системе видеонаблюдения, камеры которого установлены по всему командному центру «Дельта», в том числе, внутри ракетной шахты. И доктор Ретциус, и Эндел (см. ниже) могут открывать/закрывать двери, включать/выключать ловушки и камеры наблюдения в качестве манёвра, но только если находятся в рамках нулевой дистанции от терминала. Прежде чем любой из персонажей сможет использовать терминалы точно так же, ему придётся потратить несколько минут на их изучение и пройти проверку понимания.

Главный коридор: Нижнее Кольцо (как и Верхнее) опоясывает широкий коридор, разделённый бронированными переборками с прочными металлическими дверями. Обычно они не заперты, но ими можно управлять при помощи терминалов. Ключ-карта не подходит ни к одной из этих дверей.

Ясли: общежития Нижнего Кольца сильно отличаются от тех, что персонажи видели в Верхнем. Вместо многоярусных коек здесь расположены сотни составленных в три этажа клеток с кроватками, на которых взрослый мог бы разве что сидеть, да и то лишь согнувшись в три погибели. На каждой двери снаружи предусмотрен специальный металлический ящичек для медицинских карт — на каждом из них стоит имя и аккуратно начерченная диаграмма роста и веса. Любой персонаж, который пройдёт проверку понимания, догадается, что в этих клетках когда-то держали детей — все диаграммы без исключения описывают существ не выше метра ростом и весом не более 20 килограммов. Именно также представляют немалый интерес — пусть тот, кто их рассматривает, наткнётся на имя одного из мутантов Ковчега (выбери любого по своему усмотрению). Если герои потратят некоторое время на поиски, они без труда отыщут и собственные имена.

В этих клетках учёные проекта «Эдем» содержали альфа-мутантов (персонажей игроков и других мутантов Народа) на ранних этапах эксперимента. Учёные



РАЗДАТКА №4: ДЕТСКИЙ РИСУНОК



РАЗДАТКА №5: ФОТОГРАФИЯ

Слева направо: доктор Тадеуш, доктор Себедиус, доктор Барнабас, доктор Ретциус, доктор Лукас, доктор Натаниэль

запирали детей только на ночь, поскольку из-за мутаций любой ночной кошмар мог стать причиной серьёзного ЧП. Кое-где на стенах до сих пор висят детские рисунки. Один из них, изображающий доктора Ретциуса и доктора Себедиуса (Старика), нарисован кем-то из персонажей игроков. Выбери одного из тех, кто рассматривает рисунки и скажи, что его внезапно охватывает чувство сильнейшего дежавю, и выдай ему раздатку №4. Персонаж, однако, не вспомнит ничего о людях, изображённых на этом рисунке.

Комнаты учёных: здесь расположены отдельные комнаты, которые когда-то предназначались для командного состава бомбоубежища. Через много лет именно в них поселились учёные проекта «Эдем». Комнаты обставлены довольно скромно, а сама мебель порядком изношена. Личных вещей внутри практически нет (за исключением нескольких комплектов сменной одежды), но в одной из комнат персонажи игроков смогут найти пожелтевшее фото, на котором запечатлена группа из пяти ведущих учёных проекта «Эдем». Выдай игрокам раздатку №5. Персонажи игроков немедленно опознают на фото молодого доктора Себедиуса, известного им под именем Старика.

Аварийный выход: в блоке, где расположены жилые комнаты, имеется неприметная дверь, за которой рас-

положен вход в узкий тёмный тоннель, ведущий прочь из Эдема. Ты можешь сам решить, куда он ведёт, — он даже может быть частью целой сети проложенных под Зоной тоннелей.

Генетическая лаборатория: сердце проекта «Эдем». Именно здесь из привезённого с орбиты генетического материала были получены и выращены первые альфа-мутанты. Здесь же доктор Ретциус вела свои исследования, результатом которых стали омега-мутанты.

Для персонажей игроков это место будет похоже на какой-то чудовищный аттракцион ужасов. В окружении пробирок, экранов и терминалов возвышаются огромные стеклянные баки с мёртвыми зародышами, младенцами и детьми. Некоторые из них похожи на альфа-мутантов, другие — на чудовищно изуродованную помесь человека и животного, а у третьих имеются щупальца и другие загадочные придатки. Доктор Ретциус сохраняла результаты некоторых неудачных экспериментов для дальнейшего изучения. Это самое подходящее место для нападения омега-мутантов или для встречи с доктором Ретциус.

Для того чтобы понять, как работают и что делают находящиеся в этой комнате устройства, персонажам игроков потребуются годы (хотя успех и в этом случае отнюдь не гарантирован), но кое-какую интересную ин-

формацию герои смогут почерпнуть, даже просто покопавшись в компьютерных терминалах. Персонаж, который пройдёт проверку понимания, сможет прочесть электронный журнал проекта «Эдем». Выдай игрокам раздатку № 6.

В генетической лаборатории находятся терминалы, которые управляют дверями и ловушками Нижнего Кольца (см. выше). Кроме того, здесь можно найти несколько медицинских артефактов вроде энергетиков, обезболивающих и — если ты почувствуешь порыв щедрости — «РЕГЕНА».

Криокамеры: в небольшой комнатке рядом с генетической лабораторией находится десять криокамер, похожих на одноместные кровати, накрытые прозрачными заиндевевшими крышками. В трёх криокамерах находятся люди — один мужчина и две женщины; они живы, но пребывают в состоянии криосна. Это ассистенты доктора Ретциуса, которых она время от времени будит, когда ей нужна помощь (см. ниже). Персонажи игроков тоже могут попытаться разбудить их, но для этого потребуются проверка понимания. Провал этой проверки убьёт спящего.

ЦУП: стены этой комнаты увешаны огромными плоскими экранами, демонстрирующими ракетную шахту и установленную внутри ракету-носитель с космической капсулой на борту. Чтобы запустить ракету самостоятельно, персонажи должны пройти проверку понимания. После этого начнётся десятиминутный обратный отсчёт — если герои хотят улететь, за это время им нужно будет успеть добраться до ракеты и влезть в капсулу. Как только обратный отсчёт начнётся, отменить запуск уже невозможно.

В ЦУПе есть металлическая дверь, на которой написано «Ракетная шахта», — за ней начинается узкий коридор, ведущий на пусковую площадку. Рядом с дверью установлено шесть прозрачных шкафчиков, в которых находятся серебристые космические скафандры со шлемами, похожими на большие стеклянные пузыри. В ЦУПе также установлены терминалы, при помощи которых можно управлять дверями и ловушками Нижнего Кольца.

Изолятор: это мрачное помещение разделено на двадцать тесных комнатшек. Стальные стены, пол и потолок покрыты слоем ржавчины, а в каждой из двух десятков дверей имеется небольшое смотровое окошко. Изначально изолятор задумывался как место содержания для нарушителей порядка из числа обитателей командного центра «Дельта», но теперь доктор Ретциус использует их в качестве жилья для омега-мутантов. В одной из камер доктор держит Титана.

Камеры запираются при помощи кодовых замков. Шестизначные коды для них знает только Ретциус (и, возможно, Эндел). Персонаж игрока, который пройдёт проверку понимания, сможет запереть закрытую дверь или подобрать код для того, чтобы её открыть. Двери камер не подключены к терминалам (см. выше).

Крематорий: точно такой же крематорий находится в Верхнем Кольце, но этот полностью готов к работе. Доктор Ретциус использует его, чтобы избавляться от результатов неудачных генетических экспериментов. Любое живое существо, оказавшееся в печи, погибает практически мгновенно.

Ядерный реактор: узкий бетонный коридор ведёт к помещению ядерного реактора, питающего энергией весь Эдем. Реактор порядком изношен и подвержен утечкам — уровень заражения Гнилью здесь равен 3 (1 пункт Гнили в минуту). Рядом с камерой реактора располагается небольшое техническое помещение, в котором находится пульт управления реактором.

ЛОВУШКИ

Эксперименты проекта «Эдем» всегда были сопряжены с опасностью — учёные знали, что их генетически модифицированные творения могут обернуться против них. Для того чтобы защитить себя, они установили в Нижнем Кольце несколько потайных механизмов: электрических, газовых и микроволновых ловушек. Мы намеренно не указываем, где именно установлены эти ловушки, — ты как ведущий можешь разместить их там, где тебе нужно. Ловушки можно активировать при помощи терминалов в генетической лаборатории и в ЦУПе.

Электрическая ловушка: спрятанные в полу, стенах и потолке электризованные пластины. Эта ловушка работает как взрыв мощностью 6, но вместо урона персонаж получает пункты усталости. От этого взрыва броня не защищает. Персонаж, который попал в электрическую ловушку, должен пройти проверку проворства, чтобы сдвинуться с места (эта проверка не считается действием). При провале этой проверки жертва считается парализованной, и если ловушку никто не отключит, в следующем раунде ловушка атакует вновь.

Газовая ловушка: впереди и позади персонажей внезапно захлопываются двери, и каждый, кто не пройдёт проверку проворства, окажется в ловушке. В следующем раунде герметичное пространство между дверями начнёт наполняться газом, и каждый, кто окажется внутри, подвергнется ситуативной атаке (брось 6 основных кубиков). Каждый ☢, полученный в резуль-

05 МАРТА

Фаза №1 завершена. Всё движется согласно плану. Намеченные места для будущих Ковчегов проекта «Эдем» изучены и одобрены. Скорость роста подопытных — в пределах расчётных параметров. Их необходимо разместить в естественной среде обитания как можно раньше, чтобы у нас была возможность изучить влияние токсинов и радиации на процесс митоза.

Мы — герои человечества, и профессор Этвуд был его спасителем, а не палачом. Когда мы закончим работу, «Мимир» увидит, что мы были правы. Все увидят. История нас рассудит. ■

21 МАЯ

Подопытные демонстрируют непредсказуемое и хаотичное поведение. Проявленное ими агрессивное неповиновение в сочетании с их гипергенетическими способностями представляет прямую и явную угрозу для научного персонала. По моему распоряжению в помещениях комплекса были установлены разработанные доктором Себедиусом автоматизированные устройства сдерживания седативного (газ на основе фентанила), шокового (электрический ток высокого напряжения) и поражающего (интенсивное микроволновое излучение) действия. Это временные меры и нужда в них, по всей вероятности, скоро отпадёт. ■

07 ИЮНЯ

Неповиновение подопытных принимает летальный оборот. Сегодня утром скончался доктор Айло, пострадавший вчера в инциденте с одним из подопытных, обладающих способностью выделять самовоспламеняющийся газ. Трое подопытных были уничтожены микроволновыми ловушками доктора Себедиуса. Устройства функционируют без нареканий. ■

09 ИЮНЯ

На сегодняшний день в общей сложности уничтожено 23 подопытных. Трудности сказываются на некоторых сотрудниках научной секции самым неблагоприятным образом. Сегодня персонал был ознакомлен с

природой генетического «предохранителя», изначально заложенного мной в ДНК каждого подопытного проекта «Эдем»: неспособность созданных нами особей к деторождению внутри собственной популяции призвана предотвратить их бесконтрольное размножение и тем самым сохранить чистоту эксперимента. Эмоциональную реакцию доктора Себедиуса на мою лекцию можно охарактеризовать как исключительно непрофессиональную. ■

17 ИЮНЯ

Решение принято. Подопытные должны быть уничтожены. Последний массовый акт неповиновения стоил жизни девяти сотрудникам проекта «Эдем», так что иного выбора у меня нет. Подопытные слишком нестабильны, чтобы интегрировать их во внешнюю среду. Вина за эту неудачу лежит на мне. Мы должны начать всё заново. Проект «Эдем» слишком важен, чтобы отдавать его исход на волю случая. ■

18 ИЮНЯ

Члены научной секции воспротивились моему распоряжению. Их эмоциональная привязанность к подопытным стала слишком сильной и мешает им мыслить рационально, но это не повлияет на моё решение. Им меня не остановить. Этот приказ могут выполнить и мои личные ассистенты. Процедура назначена на завтра. ■

19 ИЮНЯ

Мятеж. Этой ночью все члены научной группы — доктора Себедиус, Барнабас, Тадеуш, Лукас, Натаниэль и почти все их ассистенты — похитили подопытных и покинули базу проекта «Эдем». Я не смогла им помешать, и со мной остались лишь мои личные ассистенты. ■

23 ИЮНЯ

Я провела переоценку сложившейся ситуации и приняла решение: проект «Эдем» будет продолжен, но в его основу ляжет улучшенная и переработанная мною ДНК. ■

тате проверки атаки, означает, что жертва получает 1 пункт смятения. Атака повторяется каждый раунд, пока ловушка не будет выключена с одного из терминалов (см. выше). Кроме того, двери газовой ловушки можно разбить, но для этого потребуется нанести ей в общей сложности 25 пунктов урона.

Микроволновая ловушка: эта ловушка работает точно так же, как газовая ловушка, но вместо смятения жертва получает урон. Это означает, что микроволновая ловушка — единственная, в которой персонаж может погибнуть, так что используйте её аккуратно.



РАКЕТНАЯ ШАХТА

Самое масштабное инженерное достижение проекта «Эдем» — это, несомненно, переоборудование старой ракетной шахты и сборка многоразовой ракеты-носителя с космической капсулой на борту. После успешного завершения проекта «Эдем» шесть учёных, которым по штатному расписанию полагалось большую часть времени коротать в криокамерах, наблюдая за ходом эксперимента, должны были вернуться с её помощью обратно в свой орбитальный анклав. Ракетой, однако, так никто и не воспользовался, и она до сих пор находится в шахте. Запуск ракеты можно инициировать из ЦУПа (см. выше).

Ракетную шахту и ЦУП соединяет узкий тоннель, а в капсулу (она расположена в носовой части ракеты) можно забраться при помощи лестниц и платформ, расположенных вдоль стен пусковой шахты. Внутри капсулы очень тесно — туда с трудом поместится шесть пассажиров без багажа. Космические скафандры во время полёта — это простая предосторожность, но пристегнуться к креслам ремнями безопасности определённо не помешает. Любой, кто останется в шахте во время старта, неизбежно погибнет.

МАЗЕРНЫЙ ПИСТОЛЕТ

Пистолет доктора Ретциус не похож ни на что, с чем персонажам игроков доводилось сталкиваться на просторах Зоны. Это энергетическое оружие называется мазерным пистолетом. Мазер — это аббревиатура фразы «Microwave Amplification by Stimulated Emission of Radiation», что значит «усиление микроволн с помощью вынужденного излучения». Оружие стреляет мощными пучками энергии, которые не видны невооружённым глазом, но производят разрушительный эффект, сталкиваясь с любой твёрдой поверхностью. Главное преимущество мазерного пистолета заключается в том, что для стрельбы ему не нужны патроны. Необходимая для выстрела энергия запасена в самом оружии, и её хватит на несколько сотен выстрелов. Самый большой недостаток этого оружия состоит в том, что инструментов, необходимых для починки мазерного пистолета, нет ни в Эдеме, ни, скорее всего, во всей Зоне, так что если его показатель качества снизится до 0, с оружием можно смело попрощаться.

Функция: качество +2 при проверках стрельбы. Урон 3, дистанция: средняя. Лёгкий предмет.

Требования: технология 75.

ДОКТОР РЕТЦИУС

Доктор Ретциус — блестящий учёный, ведущий научный сотрудник и основоположница проекта «Эдем». Когда-то давно она была весьма уважаемым членом научного сообщества своего орбитального анклава, но её фанатичная одержимость идеями Иеремии Этвуда подорвала её репутацию и фактически стала причиной краха её карьеры. «Эдем» был последней, отчаянной попыткой добиться славы и признания, но этот амбициозный проект увенчался сокрушительным провалом.

Даже сейчас, двадцать лет спустя, доктор Ретциус одержима стремлением «исправить ошибку» и заменить альфа-мутантов своими собственными, «улучшенными» омега-мутантами. Ретциус уже очень стара, и её разум далеко не столь ясен и остёр, как прежде: она может впасть в кровожадную ярость, а через минуту — в глубокую задумчивость; обратиться к персонажам игроков с нежной, почти материнской заботой, а через секунду — попытаться их убить.

В моменты просветления, однако, Ретциус будет испытывать к героям глубочайшее презрение и называть их не иначе как «уродами». Впрочем, это не помешает ей воспользоваться возможностью и поведать им о проекте «Эдем» и своём видении событий двадцатилетней давности. Если персонажи игроков попытаются её атаковать, она воспользуется помощью омега-мутантов и Титана, но сама будет стрелять, только если у неё не останется иного выбора. Если доктор Ретциус почувствует, что битва проиграна, она попытается запустить обратный отсчёт, добраться до космической капсулы и покинуть планету.

Рядом с Ретциус всегда находится Мелвинд, её личный ассистент (см. ниже), но он ведёт себя скорее как сомнамбула, чем как живой человек.

Характеристики: телосложение 3, ловкость 4, смекалка 5, эмпатия 3.

Навыки: проворство 3, стрельба 3, понимание 5, лечение 4.

Снаряжение: —

Артефакты: защитный комбинезон (класс защиты 3 против урона и Гнили), мазерный пистолет (см. врезку).

ОМЕГА-МУТАНТЫ

После провала первой части проекта «Эдем» доктор Ретциус отчаянно трудилась в своей генетической лаборатории над созданием «совершенных» мутантов. После серии неудачных экспериментов, результаты которых отправились либо в формальдегид, либо прямиком в крематорий, ей удалось создать вид мутантов, которых она назвала омега-мутантами — «окончательным» видом. Эти мутанты сильны, проворны, устойчивы к физическим повреждениям, почти не восприимчивы к Гнили и обладают способностью управлять

биологическими процессами своего и чужого организма. Однако мыслительные и речевые способности омега-мутантов сильно ограничены и находятся на уровне трёх-четырёхлетнего ребёнка.

Внешний вид: тела омега-мутантов безволосы и покрыты толстой и прочной серой чешуёй, похожей на змеиную кожу. Их глаза с вертикальными зрачками также напоминают змеиные. Омега-мутанты могут спокойно передвигаться в темноте при помощи эхолокации, испуская тонкие и резкие звуки, которые могут вызывать неприятные и даже болезненные ощущения у людей и альфа-мутантов. Ты можешь использовать эти звуки, чтобы поугадать персонажей игроков, исследующих коридоры и помещения Эдема.

Поведение: всего существует десять особей омега-мутантов. Большая их часть находится взаперти, в изоляторе Нижнего Кольца, но время от времени доктор Ретциус освобождает одного-двух подопытных, чтобы провести какой-нибудь эксперимент, позволить им немного размяться или поработать. Когда Ретциус поймёт, что на территорию «Эдема» проникли незваные гости, она выпустит нескольких омега-мутантов и отправит их на охоту. Ретциус никогда не освобождает их всех одновременно, опасаясь ещё одного мятежа. Стоит отметить, что её опасения отнюдь не беспочвенны — некоторые из омега-мутантов уже вынашивают смутную мечту о свободе. Эти особи вполне могут воспринять появление персонажей игроков как шанс вырваться из рабства.

Язык: способности к речи омега-мутантов весьма ограничены, и их слова можно разобрать только с большим трудом. Персонаж, который хочет пройти проверку влияния против омега-мутанта, должен сначала найти с ним общий язык — для этого потребуются некоторое время и проверка понимания.

Характеристики: телосложение 5, ловкость 4, смекалка 2, эмпатия 3.

Навыки: драка 4, проворство 4, скрытность 5, наблюдательность 4.

Мутации: биокинез и эхолокатор (у всех).

Броня: чешуйчатая шкура (класс защиты 6 против урона и Гнили).

Оружие: когти и клыки (урон 2).

ТИТАН

В одной из камер изолятора Ретциус держит чудовищное существо, которое она называет Титаном. Это один из ранних, провальных прототипов омега-мутантов. Он неразумен, но Ретциус оставила его в живых из-за невероятной живучести — качества, которым она хотела наделить всех своих омега-мутантов.

Если персонажи поставят доктора Ретциус в безвыходное положение, она может выпустить Титана из клетки. Это бездумное существо постарается убить и сожрать всех, кто окажется у него на пути. Выглядит Титан как трёхметровый слизень с круглой пастью, сплошь усаженной длинными острыми зубами. Передвигается он неспешно, но когда видит жертву, бросается на неё с неожиданной для своего веса скоростью.

Характеристики: телосложение 10.

Навыки: драка 5.

Оружие: зубастая пасть (урон 1). Если атака пастью наносит жертве хотя бы 1 пункт урона, Титан частично заглатывает её. Эту жертву Титан будет атаковать каждый ход, пока она (или он сам) не станет небоеспособной. Если показатель телосложения Титана снижен из-за полученного урона, он может восстановить его на 1 пункт за каждый пункт урона, нанесённого проглоченной жертве. Схватенная Титаном жертва может атаковать Титана как обычно, но это единственное доступное ей действие. Небоеспособный Титан погибает.

АССИСТЕНТЫ

В криокамерах комплекса доктор Ретциус держит трёх своих доверенных ассистентов, младших научных сотрудников — Реодора, Солану и Редика. Четвёртый, Мелвинд, сейчас находится в сознании и большую часть времени обретается неподалёку от своей начальницы. Все они — «чистые» люди.

Доктор Ретциус будит и замораживает своих ассистентов по очереди, чтобы продлить им жизнь и дать возможность довести эксперимент до конца. Однако эта процедура самым пагубным образом сказалась на их центральной и периферийной нервной системе — в нынешнем своём состоянии они с большим трудом выполняют даже простейшие повседневные обязанности.

Ассистенты давно мечтают избавиться от доктора Ретциус, но им просто не хватает решимости хоть что-нибудь для этого предпринять. Столкнувшись



с персонажами игроков, они увидят возможность обрести наконец свободу.

Характеристики: телосложение 2, ловкость 1, смекалка 1, эмпатия 2.

Навыки: понимание 3.

Снаряжение: —

ЭНДЕЛ

Когда учёные проекта «Эдем» бежали в Зону вместе с альфа-мутантами, они забыли только одного из них. Его зовут Эндел, и с самого раннего детства он предпочитал проводить время в одиночестве, подальше от чужих глаз. Почти два десятка лет благодаря своим мутациям он успешно прятался от доктора Ретциус внутри подземного комплекса (в основном в Верхнем Кольце). Питался он отбросами и тем, что удавалось стащить из припасов доктора Ретциус — та всегда считала, что в пропажах виноваты омега-мутанты и сурово их за это наказывала.

Эндел узнает о присутствии персонажей игроков сразу же, как только они окажутся внутри Эдема, и будет неотступно следить за каждым их шагом. Используй Эндела так, как считаешь нужным. Если персонажам игроков понадобится помощь, он может им помочь; если у них всё идёт слишком хорошо, он может попытаться стащить у них что-нибудь ценное. Эндел пытается действовать скрытно, но рано или поздно обязательно обнаружит своё присутствие. Он не доверяет персонажам игроков, но они могут завоевать его доверие, если будут хорошо с ним обращаться или пройдут проверку влияния. Если герои проявят терпение, они смогут услышать от Эндела немало интересного о докторе Ретциус и Эдеме. Кроме того, Эндел знает, как пользоваться терминалами, которые управляют ловушками и дверями Нижнего Кольца.

Эндел — доходяга с туго обтянутым чешуйчатой кожей жилистым телом и огромными чёрными глазами. Он предпочитает ходить голым, чтобы по максимуму использовать преимущества своей хамелеоновой кожи.

Характеристики: телосложение 3, ловкость 5, смекалка 3, эмпатия 2.

Навыки: драка 3, проворство 4, скрытность 3.

Мутации: человек-рептилия, эхолокатор.

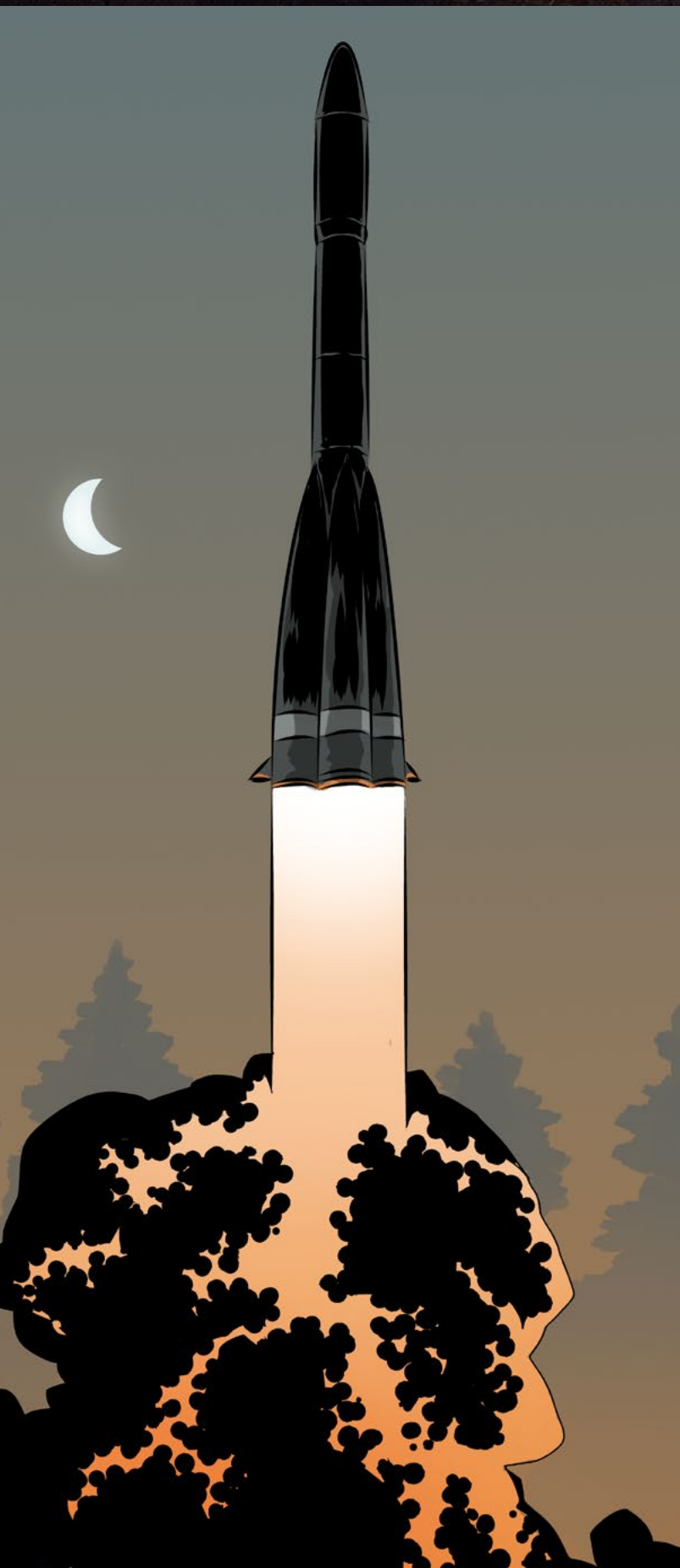
Снаряжение: самодельный нож.

СОБЫТИЯ

В этом разделе перечислены основные события и встречи, которые могут произойти с персонажами игроков во время посещения Эдема. Они не обязательно должны происходить в представленном порядке — именно ты решаешь, в какой момент их вводить и вво-

дить ли вообще. Подразумевается, что место действия большинства этих событий — Нижнее Кольцо, но столкнуться с Энделом и омега-мутантами персонажи игроков должны уже в Верхнем Кольце.

- ❑ Персонажи игроков слышат едва различимый звук или видят краем глаза какое-то смутное движение. Это либо Эндел, либо омега-мутант. Персонаж-собачник или герой с мутацией «звериный нюх» может взять след и даже выследить этого неизвестного противника. Это событие можно ввести несколько раз.
- ❑ Пронзительный, леденящий кровь визг эхом разносится под сводами Эдема. Это омега-мутант использует свой эхолокатор, чтобы найти путь в темноте.
- ❑ Затянутый пылью монитор с резким щелчком пробуждается к жизни. На чёрном фоне загорается зелёным одна-единственная строчка: «Уходите, пока ещё можете». Это доктор Ретциус засекала нарушителей и посылает им первое предупреждение.
- ❑ Доктор Ретциус обращается к персонажам игроков через громкоговорители системы оповещения комплекса. Она сообщает, что они находятся «в запретной зоне» и просит немедленно покинуть территорию командного центра «Дельта». Она не называет себя и не отвечает на вопросы персонажей, так что у игроков может сложиться впечатление, что их герои имеют дело с записью какой-нибудь автоматической системы безопасности. Это событие можно вводить несколько раз.
- ❑ Персонажи игроков натываются на логово Эндела, устроенное в каком-то тесном чулане в задней части очередного технического помещения. Внутри они найдут кипу одеял, пустых консервных банок, заплесневелых крекеров, а также несколько старых детских рисунков, которые Эндел забрал из яслей.
- ❑ Персонажи игроков сталкиваются с Энделом лицом к лицу. Лучше всего, если он выручит героев из какой-нибудь серьёзной передрыги или поделится информацией, если персонажи игроков застопорились и не знают, куда дальше идти и что делать. Эндел будет относиться к героям крайне настороженно, но ему нужна их помощь, чтобы узнать побольше о внешнем мире и сбежать из Эдема.
- ❑ Один или несколько омега-мутантов устраивают героям засаду, и атакуют стремительно и внезапно (например, спрыгивают на них с потолка). Помни, что омега-мутанты очень хорошо знают Эдем и все его укромные уголки. Если сражение будет складываться не в пользу персонажей игроков, им



может помочь Эндел. Без особого приказа доктора Ретциус омега-мутанты не будут сражаться насмерть и предпочтут отступить, чтобы зализать раны и выждать удобного момента для ещё одного удара.

- ❑ Раненый омега-мутант просит пощады, и герои понимают (если ещё не поняли), что эти существа — тоже мутанты, а не какие-нибудь безмозглые чудовища.
- ❑ Исследуя Нижнее Кольцо, персонажи игроков попадают в активированную доктором Ретциус ловушку (см. выше).
- ❑ Персонажи игроков натываются на ассистентов доктора Ретциус — либо на троицу в криокамерах, либо на Мелвинда, бредущего куда-нибудь по поручению своей начальницы.
- ❑ Персонажи игроков сталкиваются с доктором Ретциус лицом к лицу. По возможности она будет избегать прямой конфронтации, но рано или поздно обязательно захочет выложить персонажам игроков свой план — а затем, конечно же, попытается их убить. Доктор Ретциус постарается встретиться с ними там, где у неё будет преимущество (например, там, где она сможет активировать ловушку). Позволь ей рассказать всё, чего герои пока не знают о проекте «Эдем», Ковчегах и происхождении мутантов. Если хочешь, можешь рассказать даже о профессоре Этвуде и Багровой Чуме, но помни, что в устах Ретциус эта история будет подаваться как подвиг, а не как преступление против всего человечества. Единственное, о чём она умолчит, — это её собственная прошлая жизнь в орбитальном анклав Союза «Мимир». Ретциус уже старая, и воспоминания о жизни в космосе давно превратились в смутную полузабытую дымку.
- ❑ В Эдем прибывают представители третьей стороны. Это может быть экспедиция из враждебного Ковчега или одна из группировок Зоны. Это очень эффективный способ поднять ставки и усилить напряжение. Впрочем, новоприбывшие могут стать не только дополнительной проблемой для персонажей игроков, но и союзниками (возможно, невольными) в сражении против доктора Ретциус и её мутантов.
- ❑ Начинается обратный отсчёт до старта ракеты-носителя. Если его не запустят персонажи игроков, это может сделать доктор Ретциус или даже Эндел.

КОНЦОВКА

События в Эдеме могут протекать очень по-разному, но рано или поздно герои должны вступить в финальное противостояние с доктором Ретциус. Убедись, что её финальный монолог содержит ответы на боль-

шинство имеющихся у игроков вопросов, — это их последний верный шанс узнать истину о происхождении Народа и Ковчегов.

Конечно, это финальное противостояние может перерасти и в финальную битву — в этом случае доктор Ретциус никогда не сдастся в плен, и взять её живой удастся, только если она станет небоеспособной. Если сражение будет складываться не в её пользу, она попытается запустить обратный отсчёт, добраться до космической капсулы и покинуть планету. Как только доктор Ретциус погибнет или станет небоеспособной, у сражающихся на её стороне омега-мутантов исчезнет причина продолжать бой.

Обратный отсчёт: так или иначе, но обратный отсчёт будет запущен и ракета-носитель стартует. Если персонажи игроков не сделают этого сами, пусть это сделает Ретциус, Эндел или один из её ассистентов. Остановить обратный отсчёт нельзя, так что каждому из игроков придётся решать, отправится ли его персонаж в космос или останется на Земле.

К звёздам: если кто-нибудь из персонажей игроков захочет лететь, возьми паузу и поинтересуйся у игроков, осознают ли они последствия своего решения. Объясни, что, улетев в космос, персонаж выйдет из игры (по меньшей мере до тех пор, пока вы не освоите дополнение, посвящённое жизни в космических анклавах человечества), и кампания (если вы захотите её продолжить) будет проходить уже без него. Естественно, игрок сможет продолжить игру, но для этого ему придётся создать себе нового персонажа.

Если решение окончательное, и в космос отправляется хотя бы один персонаж игрока, прочти или перескажи своими словами врезку справа.

Обратно в Ковчег: персонажи игроков, которые не пожелают отправиться в космос, смогут вернуться домой, в родной Ковчег. Конечно, обнаружение Эдема прославит их и вызовет в Народе огромное воодушевление, но жизнь в самом Ковчеге от этого особо не изменится. Конечно, железячники и хронисты смогут облазить старое бомбоубежище вдоль и поперёк, но технологии Эдема слишком совершенны, чтобы Народ мог их понять и изучить. Поэтому можешь увеличить значение шкалы развития культуры и технологии Ковчеге на 2d6 пунктов и просто продолжить игру. Если Народ пожелает, он может приспособить для жизни сам Эдем, переселиться туда и начать новую главу в летописи старого командного центра «Дельта».

Также остаётся открытым вопрос о судьбе выживших омега-мутантов и ассистентов доктора Ретциус —

они могут как присоединиться к Народу, так и бежать в Зону навстречу своей неведомой судьбе.



ЗАПУСК

Всё, что вы слышите — это ваше собственное дыхание, лёгкой испариной оседающее на внутренней стороне стеклянных шлемов, и спокойный женский голос, ведущий обратный отсчёт: «До запуска десять секунд. Девять. Восемь. Семь. Шесть. Пять». Воспоминания о Ковчеге проносятся перед вашими глазами. Ваш Народ. Ваши друзья. Живые. Мёртвые. «Четыре. Три. Два». Возврата нет. «Один». Капсула содрогается, и тишину сменяет оглушительный грохот. Где-то внизу вспыхивает целое море огня, и ракета начинает медленно подниматься в воздух, балансируя на столбе яростно ревущего пламени. Вас вжимает в сиденья, и вы всем телом ощущаете, с какой натугой начинает биться сердце, стремясь разогнать застывшую в жилах кровь. Дрожь усиливается, зубы начинают выбивать барабанную дробь, а бешено мигающие разноцветными огоньками приборные панели сливаются в неразборчивую мешанину. Рёв становится всё громче — кажется, ещё секунда, и барабанные перепонки просто лопнут... наступает полная тишина. Раздаётся металлический скрежет, позади что-то отцепляется... и грохот раздаётся вновь, но на этот раз пламя явно ближе, горячее — вы буквально чувствуете его жар сквозь металл и пластик космической капсулы, и содрогаетесь вместе с ней, ощущая мощь, что уносит вас прочь с Земли. Огоньки на приборной панели со временем словно приходят к какому-то безмолвному соглашению, и на смену беспорядочному разноцветному мельтешению приходит красный. Опасность. Опасность. И тут рёв смолкает вновь... тишина, пришедшая ему на смену, кажется оглушительной. Дрожь прекращается... воцаряется полный и абсолютный покой. Ваши тела, ещё секунду назад неподъёмные, словно отлитые из свинца, становятся невесомыми. Не издав ни звука, капсула стряхивает с себя свой обтекаемый панцирь, и в иллюминаторы врывается поток нестерпимо яркого света. Снаружи царит чернота. Но не тьма: над вами, насколько хватает глаз, сияют бесчисленные россыпи немисливо, невозможно ярких звёзд. Под вами, укутанная в желтоватую дымку, стремительно проплывает истерзанная Земля. Прямо перед вами, над изогнутым дугой горизонтом, мерцает крошечный огонёк. По мере того как капсула приближается к нему, он становится всё больше и ярче. Это не звезда. Это анклав. Космический город. Царство огней и блистающего металла. Ваш новый дом.





ДРУГИЕ МАГИСТРАЛЬНЫЕ СЮЖЕТЫ

Игру не обязательно заканчивать после того, как персонажи игроков отыщут Эдем. Ты можешь легко создавать свои собственные магистральные сюжеты, которых хватит на множество игровых встреч. Новым сюжетам совсем не обязательно нужно быть похожим на «Дорогу в Эдем». Ниже ты найдёшь краткую инструкцию по составлению магистральных сюжетов и пару примеров.

Вызов. Хорошее начало для любого магистрального сюжета — это серьёзное испытание, от исхода которого вполне может зависеть существование самого На-

рода. Это может быть, например, появление в Зоне новой группировки, делящаяся целый год ядерная зима или громадный подземный комплекс, исследование которого может занять несколько недель. Вызов должен быть продолжительным и служить источником сюжетных конфликтов — желательно, как междоусобных (внутри Ковчега), так и внешних (между Народом и другими группировками Зоны).

Тайна. Ещё один полезный ингредиент — это тайна. Тайна — это то, что персонажи игроков должны исследовать, расследовать или обнаружить: спрятанное сокровище, масштабный заговор или персонаж ведущего, обладающий какими-нибудь невероятными способностями. Желательно, чтобы действия персонажей приоткрывали завесу этой тайны постепенно, шаг за шагом. Один из самых надёжных вариантов — тайна, имеющая отношение к эпохе Древних.

Место. Основная часть магистрального сюжета обычно разворачивается вне Ковчега. Для того чтобы воплотить его, тебе придётся либо создать свои собственные особые секторы Зоны, либо воспользоваться теми, что описаны в главе 15 (и других дополнениях к игре) и изменить их таким образом, чтобы они вписывались в придуманный тобой сюжет.

Грандиозный финал. Последний и, возможно, самый важный ингредиент магистрального сюжета — это его кульминация. Магистральный сюжет не должен длиться вечно — у него должен быть чёткий и ясный финал. Конечно, это не значит, что исход у сюжета может быть только один, — это значит, что он должен быть. Грандиозным финалом может быть определённое место (вроде Эдема), героическое сражение, печальное расставание или завершение большого общественного проекта. Магистральный сюжет — это своего рода сезон телесериала с эпичной концовкой, которая может намекать на то, что в следующем сезоне зрителя ожидают новые приключения.

ПРИШЕЛЬЦЫ

В секторе неподалёку от Ковчега оседает несколько десятков странников. За короткий период времени люди устраивают основательное поселение с источником воды, больницей и дисциплинированным ополчением. Внутри поселения они устраивают рынок и быстро становятся силой, с которой вынуждена считаться вся Зона.

Люди и мутанты объединяют силы в борьбе против общего врага (например, Гончих Ада или культа Новой Звезды). Вместе они одерживают победу и заключают официальный союз. Народ быстро становится зависимым от своих соседей-людей, у которых всегда можно получить медицинскую помощь, воду, еду и работу. Человеческое поселение процветает и вскоре становится полноценным городом.

Во время строительства новой дозорной вышки происходит несчастный случай, в результате которого вышка падает, погребая под обломками нескольких мутантов-строителей. Вспыхнувшее стихийное недовольство вбивает первый клин между мутантами и людьми, но большинство мутантов уже не в силах отказаться от благ, которые им предоставляет город людей.

В город на повозках, запряжённых плеваками, прибывают десятки новых людей. За несколько недель население города удваивается. Возводятся новые дома, налаживаются новые торговые маршруты, некоторые из людей богатеют, в то время как большинство мутантов продолжает жить в нищете. Недовольство начинает расти.

Конфликт между людьми и мутантами разгорается всё сильнее. Человеческая военизированная секта на-

чинает открыто проповедовать на городской рыночной площади, называя мутантов существами второго сорта, недочеловеками, которым нет места в Новом мире. Нескольких мутантов ловят, избивают до смерти и сжигают на костре.

Для мутантов это становится последней каплей. Они затевают восстание, призванное раз и навсегда покончить с кровавым безумием людей. Новое кровопролитие неизбежно, если только кто-нибудь (может, персонажи игроков?) не вмешается, не разрядит ситуацию и не даст людям и мутантам новую общую цель.

ГИДРА

Неподалёку от Ковчега объявляется странное, невиданное ранее, но, несомненно, разумное существо. Оно выглядит как мутант, но не похоже ни на одного из них — громадное, вдвое выше любого мутанта. Гигант чрезвычайно опасен — разведчики рассказывают, что видели, как он разрывает чудовищ на части голыми руками. Ужас, вызванный кровавостью и жестокостью неведомого убийцы, привлёк на его сторону целую орду чудовищ и диких мутантов, и теперь всякий, кто вздумает ему противостоять, обречён на скорую и кровавую гибель.

Гигант, которого прозвали Гидрой, — это почти бесмертное существо, результат таинственных генетических исследований Древних людей. Он обладает мутациями «падалыщик», «кукловод», «биокинез», «телепатия» и «человек-зверь». Гидра жаждет абсолютной власти над Зоной и подвержен частым вспышкам безумной, кровавой ярости.

Однажды Народ видит на горизонте поднимающийся в небо столб дыма и снаряжает экспедицию (с персонажами игроков в составе), чтобы выяснить, что там произошло. По дороге отряд видит, как орда чудовищ и мутантов с Гидрой во главе вырезает и сжигает ещё одно поселение. Осмелятся ли они вмешаться?

Вскоре после этого Гидру замечают всё чаще и ближе к Ковчегу. Народ охватывает паника, и некоторые из жителей Ковчега решают присоединиться к орде — это решение раскалывает Народ на два непримиримых лагеря.

Гидра и его орда осаждают Ковчег. Начинаются переговоры между кровавым великаном и боссами Народа. Гидра требует жуткую дань — гору мутантского мяса весом с него самого. Раскол в Народе выходит на новый виток — сумеет ли Ковчег найти выход из сложившейся ситуации?

Другая группировка Зоны — странники или культ Новой Звезды — предлагает Народу заключить союз против Гидры. Если мутанты согласятся, грандиозным финалом сюжета станет великая битва.

АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ

А

автоматический огонь 88
антиквар (достоинство) 65
артефакты 193
артист (достоинство) 64
археолог (достоинство) 65
аскет (достоинство) 65
атака исподтишка 84

Б

бегство с поля боя 83
бегун (мутация) 71
берлога 24
биокинез (мутация) 71
бланк Ковчега 272
бланк персонажа 270, 271
боевой робот 180
бойцовый пёс (достоинство) 64
Большой Смог 121
босс (роль) 38
броня 90
бугай (достоинство) 65
бунтарь (достоинство) 65
быстрое выхватывание (достоинство) 66

В

ведущий 10
верховые животные 99
взаимоотношения 22
взрывы 97
влияние (навык) 53
внезапная атака 84
водила (достоинство) 63
военное дело 105
возраст 17
Война анклавов 237
воодушевление (навык) 59
встречные проверки 49
вылазка в Зону 126
вымогатель (достоинство) 65
вымогательство 61
выносливость (навык) 49
выпивка 96
выстрел в упор (достоинство) 66
гибридный стиль (игры) 15

Г

Гнилое Яблоко 124
Гниль 128
Гниль, инфильтрация 130
Гниль, очаг 129, 190
Гниль, перманентная 130
Гниль, уровень заражения 129, 162
голод 95
Гончие Ада 150, 175, 221
громила (роль) 26

Д

действия 82
делец (роль) 32
деловая хватка (навык) 57
дистанционное оружие 89
дистанция 82
добивание 92
достоинства 63
достоинства, общие 65
драка 85
драка (навык) 50
дрессировка (навык) 58
Другой Ковчег 151, 180, 211
дурные приметы (достоинство) 66
естественное восстановление 92

Ж

жажда 95
железный кулак 63
железячник (роль) 28
живой магнит (мутация) 71
живой таран (достоинство) 63
журнал Зоны 273

З

За глоток воды» 205
заводила (достоинство) 64
запутывание (навык) 54
засада 84
захват 86
защита 86

защитная стойка (достоинство) 66
звериный нюх (мутация) 72
зверомутанты 176
здоровяк (достоинство) 65
зловещий вид (достоинство) 63
знание Зоны (навык) 52
знаток Гнили (достоинство) 64

И

игроки 8
изобретатель (достоинство) 64
имя 18
индивидуальный стиль (игры) 14
инициатива 81
ищейка (достоинство) 64

К

карта Зоны 14, 101
карты артефактов 14
карты мутаций 13
карты угрозы 13
кислотная железа (мутация) 72
Ковчег 101
Ковчег, карта 102
Колода мутантов 12
командир (достоинство) 65
командный стиль (игры) 14
командный центр «Дельта» 240
костоправ (достоинство) 65
крепкий орешек (достоинство) 66
крылья (мутация) 72
кубики 11, 44
кукловод (мутация) 73
культура 105

Л

ландшафт сектора 160
лечение 93
лечение (навык) 53
лидерство (навык) 60
ловкость 18
лучший друг мутанта (достоинство) 64
люминисценция (мутация) 73

М

магистральный сюжет,
другие 260
маленькие предметы 24
манёвры 82
мастер на все руки
(достоинство) 66
менталист (достоинство) 66
мерзавец (достоинство) 64
мечта 22
«Мимир» 237
могучий удар (достоинство) 66
модификаторы 47
мозгоправ (достоинство) 66
монтаж 14
монтёр (достоинство) 64
мощные ноги (мутация) 73
мусорщик (достоинство) 64
мутации 18, 19, 69, 82, 92
мутации (таблица) 71
мясник (достоинство) 66

Н

наблюдательность (навык) 51
навыки 43
навыки, общие 49
навыки, специальные 54
нагрузка 23
небеспособность 91
недосыпание 95
«Ноатун» 237
Новая Звезда,
культ 154, 178, 216

О

обеззараживание 130
общественные проекты 106
общественные проекты
(перечень) 108
огненное дыхание (мутация) 73
одиночка (достоинство) 66
опасности Зоны 162, 173
опытный боец (достоин-
ство) 66
опытный наездник
(достоинство) 67
оружие 89
ответный эффект 70

отдача мутации 69
охотник на чудовищ
(достоинство) 64

П

падальщик (мутация) 74
падение с высоты 96
первая игровая встреча 142
перезарядка 87
перемещение 82
переохлаждение 96
персонажи ведущего 143
персонажи игроков 17
пирокинез (мутация) 74
плавание 96
план игровой встречи 15
плевака 184
повреждения 90
повреждения, неизлечимые 70
пожиратель Гнили (мутация) 74
понимание (навык) 52
понимание артефактов 128
последователь (достоинство) 67
привычное оружие
(достоинство) 67
принципы игры 133
прицеливание 87
провал 44
проворство (навык) 51
продовольствие 105
Проект «Эдем» 11, 235
пройдоха (достоинство) 64
проницательность (навык) 52
психокинез (мутация) 75
пункты мутации 19
пункты опыта 25
пункты труда 107
пытливый ум (достоинство) 67

Р

раб (роль) 40
работяга (достоинство) 67
разведка (навык) 56
разведчик (роль) 30
разумные существа 174
ремесло (навык) 54
ремонт 55
Ретциус, доктор 255

Ржавый Замок 224
рискованные проверки 44
рискованные проверки,
повреждения 90
роль 14
руины 160, 161, 167
рычаги влияния 84

С

секторы 121
сила (навык) 50
ситуативный урон 93
скрытность (навык) 50
смекалка 18
смерть 93
смятение 90
снайперский выстрел
(достоинство) 67
снаряжение 22
снаряжение и услуги
(таблица) 265
снаряжение, качество 46
собачник (роль) 34
Собрание 9, 107
события в Зоне 138
события в Ковчеге 135
советчик (достоинство) 67
создание сектора 160
Сокровищница Нового
мира 117, 194
состояния 95
социальные конфликты 84
Союзы Титанов 137
споронос (мутация) 75
Старик 102, 238
стойк (достоинство) 67
стойкость (навык) 61
Странники 155, 178
стрелки (достоинство) 65
стрельба 87
стрельба (навык) 51
стресс 90

Т

тактические карты 84
таран 98, 99
телепатия (мутация) 75
телосложение 18

АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ

телохранитель
(достоинство) 67
темнота 96
технология 105
топливо 98
травмы 93
травмы (таблица) 94
транспортные средства 98
трус (достоинство) 67
трюки 49
тяжёлые и лёгкие предметы 23

У

убыль населения 119
увёртливость (достоинство) 67
угрозы Ковчегу 149
укрытие 91
упыри 152, 179
уровень опасности 162
уровни развития 104
урон 90
усиливающий эффект 70
ускоренная реакция
(мутация) 76
усталость 90
утиль (таблица) 267
утопление 96

Ф

феномены 188

Х

характеристики 18
холодное оружие 88
холодный расчёт
(достоинство) 67
хронист (роль) 36

Ц

циник (достоинство) 65

Ч

человек-амфибия (мутация) 76
человек-зверь (мутация) 76
человек-насекомое (мутация) 77
человек-растение (мутация) 77
человек-рептилия (мутация) 77
четыре руки (мутация) 79
чудовища 180

Ш

шантажист (достоинство) 64
шеф-повар (достоинство) 67

Щ

щиты 90

Э

экспедиция в Зону 127
«Элизиум» 237
эмокинез (мутация) 79
эмпатия 18
Этвуд, Иеремия 235
эхолокатор (мутация) 79

Д

d6, d66, d666 11

СНАРЯЖЕНИЕ И УСЛУГИ

Ниже приведён перечень товаров и услуг, которые можно приобрести в Ковчеге. Цена в патронах приведена исключительно в качестве ориентира — помни, что в Ковчеге не существует такого понятия, как фиксированная стоимость. Кроме того, не забудь учесть «инфляцию» патронов после постройки литейной мастерской (см. стр. 114) и химической лаборатории (см. стр. 115), а также снижение цен на еду в результате роста уровня развития продовольствия (см. стр. 105). Требования — это перечень общественных проектов или артефактов, которые нужны для того, чтобы тот или иной предмет стал общедоступным. Вес — это количество условных строк, которое предмет занимает в соответствующем разделе бланка персонажа



ПРЕДМЕТ	ЦЕНА	ТРЕБОВАНИЯ	ВЕС	ПРИМЕЧАНИЕ
Еда (порция)	1	—	1/4	Восстанавливает телосложение
Чистая вода (порция)	1/2	—	1/4	Восстанавливает ловкость
Выпивка (порция)	1/2	—	1 за бутылку	В бутылке 10 порций
Стрела	1/2	—	См. стр. 24	—
Верёвка	1	—	1	Качество +2 при проверках проворства во время лазания
Кошка	2	—	2	Качество +4 при проверках проворства во время лазания
Защитный плащ	4–8	Мастерская	1	Класс защиты 3 против Гнили (см. стр. 130)
Инструменты	1–2	—	1	Качество +1 при проверках ремесла
Кухонная утварь	1–2	—	1	Качество +1 при проверках знания Зоны во время готовки заражённой Гнилью еды (см. стр. 67)
Лопата	1	—	1	Качество +1 при проверках любых навыков во время работы над общественным проектом
Самодельный бинокль	3–6	Мастерская	1	Качество +1 при проверках наблюдательности
Огниво	1	—	1/2	Необходимо для разжигания костров, факелов и светильников
Факел	1/2	—	1	Освещает область в рамках ближней дистанции. Хватает на 1 час
Светильник	1–2	—	1	Освещает область в рамках ближней дистанции. Одной порции выпивки хватает на 1 час
Электрический светильник	3–6	Мастерская, аккумулятор	1	Освещает область в рамках ближней дистанции
Одеяло	1	—	1/2	Качество +2 при проверках выносливости во время холодов
Палатка	3–6	—	2	Качество +1 при проверках выносливости во время холодов для каждого, кто находится внутри
Тёплая одежда	1–2	—	—	Качество +1 при проверках выносливости во время холодов
Удобная обувь	1–2	—	—	Качество +1 при проверках выносливости во время пешеходных переходов
Кастет	1	—	1/2	Качество +1 при проверках драки, урон 1
Самодельный нож	1	—	1/2	Качество +1 при проверках драки, урон 2
Бейсбольная бита	1	—	1	Качество +2 при проверках драки, урон 1
Шипованная бита	1–2	—	1	Качество +2 при проверках драки, урон 2

ПРЕДМЕТ	ЦЕНА	ТРЕБОВАНИЯ	ВЕС	ПРИМЕЧАНИЕ
Мачете	1–2	–	1	Качество +2 при проверках драки, урон 2
Самодельное копьё	1–2	–	1	Качество +1 при проверках драки, урон 2, дистанция ближняя
Самодельный топор	3–6	–	2	Качество +1 при проверках драки, урон 3
Праща	1	–	1/2	Качество +1 при проверках стрельбы, урон 1, дистанция средняя
Самодельный лук	1–2	–	1	Качество +1 при проверках стрельбы, урон 1, дистанция дальняя
Карманный самодельный пистолет	3–6	–	1	Качество +1 при проверках стрельбы, урон 1, дистанция ближняя
Самодельный пистолет	3–6	–	1	Качество +1 при проверках стрельбы, урон 2, дистанция средняя
Самодельная винтовка	4–8	–	1	Качество +1 при проверках стрельбы, урон 2, дистанция дальняя
Карманный казнозарядный пистолет	4–8	Оружейная мастерская	1/2	Качество +2 при проверках стрельбы, урон 1, дистанция ближняя
Казнозарядный пистолет	4–8	Оружейная мастерская	1	Качество +2 при проверках стрельбы, урон 2, дистанция средняя
Казнозарядная винтовка	5–10	Оружейная мастерская	1	Качество +2 при проверках стрельбы, урон 2, дистанция дальняя
Огнемёт	5–10	–	2	Качество +1 при проверках стрельбы, урон 2, дистанция ближняя
Самодельная пушка	10+	–	Стационарное	Качество +1 при проверках стрельбы, урон 4, дистанция дальняя
Ездовая плевака	5–10	Стойла	–	–
Свинья	3–6	Хлев	–	–
Собака	3–6	–	–	–
Громила	3–6	–	–	Цена за сутки. Запугивание 3–5
Железячник	10+	–	–	Ремесло 3–5
Лекарь	3–6	–	–	Лечение 3–5, достоинство «костоправ»
Раб	1–2	–	–	Цена за сутки. Стойкость 3
Раб	5–10	Невольничий рынок	–	Стойкость 3
Разведчик	4–8	–	–	Цена за сутки. Разведка 3–5. Сам обеспечивает себя едой и водой
Хронист	3–6	–	–	Напишет хронику или оду по выбору заказчика



ТАБЛИЦА УТИЛЯ

D666	ПРЕДМЕТ
111	Автомобильная крышка
112	Автомобильный колпак «Вольво»
113	Аквариум (пустой)
114	Альбом (с рисунками)
115	Баскетбольный мяч (сдутый)
116	Бейсбольная бита (см. стр. 88)
121	Берет (красный)
122	Библия
123	Боксёрская перчатка
124	Ботинки (качество +1 во время пешеходных переходов, выносливость)
125	Брелок (2d6 ключей)
126	Будильник (механический)
131	Бульварный детектив
132	Бумажник с истлевшими купюрами
133	Бумажные салфетки (d666 штук)
134	Бутылка вина (не годится в пищу, 1 пункт Гнили)
135	Бутылка для воды
136	Ваза
141	Велосипедная рама (без колёс)
142	Велосипедный насос
143	Видеокассета
144	Виниловая пластинка (в отличном состоянии)
145	Водолазная маска
146	Водолазная трубка
151	Водолазный костюм (дырявый)
152	Водяной пистолет
153	Вставная челюсть
154	Выцветшая книга правил НРИ «Хроники мутантов»
155	Газонокосилка
156	Галстук
161	Гантель (5 килограммов)
162	Гель для волос
163	Горная лыжа (одна)
164	Государственный флаг (порванный)
165	Граммофон (сломанный)
166	Громкоговоритель (сломанный)
211	Дамская шляпка
212	Детская коляска

D666	ПРЕДМЕТ
213	Детский рисунок
214	Детское питание (годится в пищу, d6 порций еды)
215	Джинсы (варёные)
216	Диван (сломанный)
221	Домкрат
222	Дорожный конус (d6 штук)
223	Доска для сёрфинга
224	Жидкое мыло
225	Зеркало
226	Зонтик (сломанный)
231	Зубная щётка
232	Игральная кость
233	Игровая приставка
234	Игрушечная лошадь
235	Игрушечная машинка
236	Игрушечный динозавр
241	Игрушечный корабль
242	Игрушечный меч
243	Игрушечный поезд
244	Игрушечный трактор
245	Изолента (синяя)
246	Искусственные цветы (d6 штук)
251	Йо-йо (импровизированная дубинка, см. стр. 88)
252	Кабель категории 5 (d6 метров)
253	Камертон
254	Канделябр
255	Кассетный плеер с наушниками
256	Кассовый аппарат
261	Кастрюля (дырявая)
262	Киноафиша
263	Клавиатура (без нескольких клавиш)
264	Клюшка для гольфа (импровизированная дубинка, см. стр. 88)
265	Книжка-раскраска (наполовину раскрашенная)
266	Коллекционная фигурка (Хи-Мэн)
311	Колода карт
312	Комбинезон
313	Комикс (с кровавым содержанием)
314	Консервный нож

D666	ПРЕДМЕТ
315	Коробка бисквитов «Твинки» (годятся в пищу, d6 порций еды)
316	Коробка конфет (годятся в пищу, d6 порций еды)
321	Костюм кролика (взрослый)
322	Костюм Человека-паука (детский)
323	Котёл
324	Кофейная кружка с рисунком
325	Кофейный столик
326	Кредитка
331	Крем для кожи
332	Кукла Барби
333	Кукурузные зёрна в пакете (несостоявшийся попкорн)
334	Лампочки (d6 штук)
335	Лаша быстрого приготовления (годится в пищу, d6 порций еды)
336	Лом (импровизированная дубинка, см. стр. 88)
341	Лыжная шапочка (качество +1 во время холодов, выносливость)
342	Лыжный ботинок
343	Любовное письмо
344	Магазинная тележка
345	Мангал
346	Маркер
351	Мармеладные мишки (годятся в пищу, 1 порция еды)
352	Маска Дональда Дака
353	Маска Санта-Клауса
354	Маска-череп
355	Машинка для стрижки
356	Микроволновка (сломанная)
361	Мольберт
362	Монтировка (импровизированная дубинка, см. стр. 88)
363	Мотоциклетная цепь (см. стр. 88)
364	Моющее средство
365	Музыкальные диски (d6 штук)
366	Мягкая игрушка
411	Наручные часы (сломанные)
412	Настенные часы
413	Настольная игра
414	Настольная лампа

D666	ПРЕДМЕТ
415	Научный трактат
416	Наушники с микрофоном
421	Нижнее бельё
422	Никотиновая жвачка
423	Носки
424	Ноутбук (сломанный)
425	Овсяные хлопья (годятся в пищу, 1 порция еды)
426	Огнетушитель
431	Одёжная вешалка
432	Освежитель воздуха
433	Очки для плавания
434	Пазл
435	Пакетик семян
436	Парик
441	Пачка сигарет (полупустая)
442	Перечница
443	Пёстрый шарф (качество +1 во время холодов, выносливость)
444	Печатная машинка
445	Пластиковая бутылка (пустая)
446	Пластиковые клыки
451	Пластиковые пакеты (d66 штук)
452	Пластиковые солдатики
453	Пластиковый скелет
454	Платье принцессы (детское)
455	Подсвечник
456	Подстилка-пенка
461	Подтяжки
462	Полотенце с логотипом отеля
463	Помада
464	Портфель
465	Потолочный вентилятор
466	Призовой кубок
511	Приправы
512	Пульт управления
513	Пустая рама
514	Пуховик (качество +1 во время холодов, выносливость)
515	Пылесос

D666	ПРЕДМЕТ
516	Разноцветный ковёр
521	Растворимый кофе
522	Расчёска
523	Резец (самодельный нож, см. стр. 88)
524	Резиновая лодка (дырявая)
525	Резиновая уточка
526	Резиновый мячик
531	Роликовые коньки
532	Саксофон
533	Сварочная маска
534	Свинья-копилка (пустая)
535	Секатор (самодельный нож, см. стр. 88)
536	Секс-игрушка
541	Семейное фото
542	Синтезатор
543	Скейтборд
544	Складной стул
545	Сковорода (импровизированная дубинка, см. стр. 88)
546	Скоросшиватель (с документами)
551	Снежный шар
552	Соломинки для коктейлей (100 штук)
553	Соска-пустышка
554	Спортивная медаль
555	Стальная труба (импровизированная дубинка, см. стр. 88)
556	Стекланная бутылка (пустая)
561	Стекланные бусины
562	Степлер
563	Столловые приборы (d6 штук)
564	Столловый нож (самодельный нож, см. стр. 88)
565	Стремянкa (качество +1 во время лазания, проворство)
566	Строительный миксер (ржавый)
611	Табуретка из «Икеа»
612	Телевизор (разбитый)
613	Телефон
614	Теннисный мячик
615	Термометр (сломанный)
616	Термос

D666	ПРЕДМЕТ
621	Торговый автомат (пустой)
622	Торшер
623	Тромбон
624	Туалетный ёршик
625	Туфли (поношенные)
626	Туфли на высоком каблукe
631	Тушь для ресниц
632	Увеличительное стекло
633	Учебник математики
634	Фейерверки (в рабочем состоянии, d6 штук)
635	Фен
636	Фильмы на DVD (d6 штук)
641	Флейта (пластиковая)
642	Фонарик (сломанный)
643	Фотоальбом
644	Фотография с кошкой
645	Фужеры для вина (d6 штук)
646	Футболка с рисунком
651	Футбольный мяч (сдутый)
652	Фэнтези-роман (очень толстый)
653	Ходунки
654	Хоккейная клюшка (импровизированная дубинка, см. стр. 88)
655	Хоккейный свитер
656	Шезлонг
661	Шляпа-цилиндр
662	Электрическая зубная щётка
663	Электрический миксер
664	Электрический удлинитель
665	Электробритва
666	Электрогитара (сломанная)



ОБИТАТЕЛИ КОВЧЕГА

Михаил Омут, Алексей Ксензов, Шаманаев Александр, Дмитрий Третьяков,
Андрей Кибанов, Алексей Киблык, Василий Демин, Дмитрий Таценко, Олег Романенко,
Максим Малинин, Крайк, Елисей Болдырев, Никита, rutven50, Андрей Сесюнин,
Иван Фокин, Щерба Евгений, Гера Мушаилов, Антон, Лешуков Максим,
Олег Макаревич, NImopus, Владимир Завгородин, Денис Виноградский,
Мама, я убил дракона!, Андрей «Joker» Зыкин, Алексей Рожков, Юрий Новиков,
Александр Солдатов, kek88, Дрэдди, Илья Манкаев, Юрий *HeraldOfAbyss* Стеценко,
Алексей Масливец, Данил Пожидаев, Isealend, DarkFluid, Илья Гаори Карпов,
Дедюля Антон, Денис Филатов, Aleksandr Zhdanov, Станислав Александрович Белоусов,
Михаил Савинов, K2vP, Дмитрий Пушкарев, Терранавт, Максим Каланчекаев,
Константин Звягин, Фелициан Рован, Андрей Логинов, Александр Иванович Савченко,
Дмитрий Скродерис, Graimus, Кирилл Горбенко, Александр Крайнов, Вовчик, Владислав,
Виталий Плотников, Алексей Сарапулов, Холли Д. Маттри, Чесночное Масло,
Сергей Кулиш, Андрей Докучаев, Артем Володин, Бельфи, Дима Хацков,
Бирюков Кирилл, Всеволод Нуждин, Мария 1/2казакова, Андрей EpicTroll Боголюбский,
Сергей Антоненко, Роман Воробьев, SweetWind, Ragnarr Drago, Anud, Михаил Аверин,
Бескоровайный Антон Викторович, Pqr, Дмитрий Наумов, Александер Матюшев,
Никита Ломовцев, Сидоров Алексей, Александр, Дмитрий Петлюк, Дмитрий Александров,
unata11-18, Константин Васильев, Владимир Островерхов, Антон, sir. bugire,
Семён «Galod» Носницын, Никита Гончаров, Олег Ширяев, Никифоров Николай.

*Бланки персонажей, ковчег и другие раздаточные материалы
вы можете найти на сайте www.studio101.ru*



СМЕЛЫЕ РАЗВЕДЧИКИ

Антон Мурыскин, Айсенгрим и Фаервен, Fruktovizad, Артем «Ехо» Ершов, Мария Герман, Фридрих Кламмер, Петриченко Владимир Андреевич, Елена Родионова, Digital Wizard, Адам Хашиев, Павел «Атом» Агеев, Иванников Валерий (iMaysoN), Faerven, Траин Траусти, Никита Холодилов, Сергей Тамбовцев, RandDragon, Александр «Hellsic» Иванов, Тимур Георгиевич Галатов, Дмитрий DeemOn Червяков, Алексей Амальрик, Evdokimov Aleksandr, Олег Владимирович Иващенко, Игорь»Рудиарий» Кузьменко, Громазин Олег, Вундер, Constantine Sandberg, Bilbo Baggins, Иваницкий Иван (Nick Stachek), Дмитрий V Заборовский, Яуко, Иван «Гайтахан» Ханов, Матыцын Николай, DarkWooke, Кристиан Белов, Бударных Артем, «Сундук дракона» — магазин НРИ Тольятти, Тосс Антиллес, Морковин Евгений.

НАДЁЖНЫЕ НАПАРНИКИ

Слава Darkenik Никитин, Павел Гуров aka Миридин, Александр «Bond» Бондаренко, Адам Хашиев, Zzzlobniy_Ghost, Константин Lurs Scotte Лихачев, Сергей Зиновьев, Андрей Кириллкин, Анатолий Портнягин, Илья, Лаврухин Андрей, Роман Ильенков, Владислав Мачалов, Евгений Есин, Александр Бражкин, Никита Белов, Сергей Астахов, Алексей Андреевич Леонов, Fariz, Кнопа Оо, Александр Бобовников, Алекс, Никита Кривогин, Сергей Твердохлеб, Супрун Виталий, Антон Попов, Denis Melnikov, Михаил Оболдин, Игорь Ставовой, Александр Шепард, Герман, Нидлер., Михаил Яковлев, Алексей Коротков, Андрей Mabinguari, Алексей Вольхин, Алексей Александрович Линдберг, Максим Ёлкин, Андрей Сыскаев, Илья Крюков, Максим, KuroiSan, HandsomeDredd, Владимир, Дмитрий Богураев, Alexander Bai, ferrometall, Кай Лешер, Александр Викторович Рогов, Евгений Башурин, Ladeus, Петр Ярков, Дмитрий Игоревич Гончаров, Борис Анатольевич Питенёв.



Исканьям нет конца —
Закончив путь,
Вернись к его началу
И новый путь узришь.

Т.С. Элиот, Четыре квартета